

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

COMPARAISON ENTRE L'INFLUENCE DE LA MARIONNETTE ET DE  
L'ACTEUR DANS LA CONSTRUCTION DU RÉCIT CINÉMATOGRAPHIQUE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

MAXIME ROBERT-LACHAÎNE

DÉCEMBRE 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Ce projet était ambitieux dès le départ. L'idée de produire deux films dans le cadre d'un mémoire-cr  ation est en soi une   preuve. Mais d'y rattacher une recherche th  orique rigoureuse en faisait un d  fi hautement p  rilleux. Cons  quemment, ce projet n'aura jamais pu voir le jour sans l'aide de plusieurs personnes qui m'ont aid   tant dans la r  daction du document d'accompagnement que dans la r  alisation du m  moire-cr  ation.

Tout d'abord, je dois remercier mes deux directeurs de recherche, Michel Caron et Marthe Adam, qui ont su m'aiguiller tout au long du processus d'  criture. Lors de l'  criture du sc  nario, leurs conseils ont   t   pr  cieux pour   crire un r  cit qui me permettrait d'  tudier efficacement les probl  matiques que je voulais explorer. Puis, leurs commentaires et leurs critiques ont orient   ma recherche et mon   criture. Ce qui, du moins je l'esp  re, aura grandement contribu      la clart   et    la richesse de ce texte.

Ensuite, le film avec acteur n'aurait pu voir le jour sans la participation active de L  na Mill-Reuillard, qui signe la direction photographique du film, mais qui s'est aussi r  v  l  e une fid  le alli  e de la pr  -production    la post-production. Son talent et sa sensibilit   auront   t   indispensables    la cr  ation de ce film.

Je remercie également Guillaume Lebon, Karyne Lemieux et Olivier L'Écuyer d'avoir accepté de participer à ce projet et d'incarner les personnages que j'avais couché sur papier. En m'accordant ainsi leur confiance, ils m'ont permis d'approfondir ma compréhension du cinéma, mais aussi d'enrichir mes techniques de réalisation et de direction d'acteur.

L'apport créatif de Christine Plouffe s'est révélé un véritable catalyseur dans ce projet. Les idées semblent pulluler de son esprit, tant qu'il est parfois difficile de la suivre. Je dois rendre hommage à sa créativité débridée qui a apporté corps et couleur au projet, tant dans sa direction artistique que dans sa conception des marionnettes. Je remercie également Annie Durocher qui nous a gracieusement offert un savoir technique et esthétique dans la fabrication des marionnettes. Sa patience, sa minutie et ses habiletés auront été des atouts indispensables dans le cadre de ce projet.

Finalement, merci mille fois à toute l'équipe de tournage qui s'est rassemblée chez moi, en pleine tempête de neige, pour créer avec moi ce court-métrage. Je n'oublierai pas de sitôt vos efforts qui m'ont permis ce moment de création. J'ose espérer que vous apprécierez le résultat autant que moi.

## TABLES DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1	
PROBLÉMATIQUE	
1.1 La question de départ.....	4
1.2 Contextualisation.....	4
1.3 Description du projet.....	6
1.4 Objectifs du projet.....	7
CHAPITRE 2	
MÉTHODOLOGIE	
2.1 La compossibilité.....	8
2.2 L'hybridation entre l'acteur et la marionnette.....	10
2.3 Distinctions entre certains type de marionnettes.....	11
2.4 Distinction entre l'animation de marionnette et le dessin animé.....	12
CHAPITRE 3	
LE RÉCIT.....	
3.1 Qu'est-ce qu'un récit?.....	14
3.2 Le temps pré-figuré.....	16
3.3 Le temps configuré.....	17
3.4 Le temps re-figuré.....	17
3.5 Acteur et marionnette dans la configuration narrative.....	18

## CHAPITRE 4

## MARIONNETTES ET ACTEURS

4.1 La matérialité.....	21
4.2 La plasticité.....	24
4.3 La liminalité.....	26
4.4 Le mouvement.....	35

## CHAPITRE 5

## BILAN ET RÉFLEXIONS SUR LE TOURNAGE

5.1 Résumé de l'histoire.....	44
5.2 Casting et fabrication.....	44
5.3 Nudité.....	48
5.4 Vitesse de la prise d'images.....	51
5.5 Interprétation.....	55
5.6 L'immobilité.....	59
5.7 Individus et types.....	60

## CHAPITRE 6

LE TEMPS.....	62
---------------	----

## CHAPITRE 7

TABLEAU COMPARATIF (SYNTHÈSE).....	74
CONCLUSION.....	76
BIBLIOGRAPHIE.....	80
FILMOGRAPHIE.....	83

## LISTE DES FIGURES

Figure		Page
2.1	Le triangle de Penrose illustrant la notion de compossibilité	8
2.2	Des images des films <i>La Main</i> (Jiri Trnka) et <i>Dog</i> (Suzie Templeton)	12
4.1	Graphique illustrant la <i>Uncanny Valley</i> de Masahiro Mori	32
5.1	Illustration de la gradation du mouvement en Stop-Motion	54
6.1	Illustration des travaux d'Edward Muybridge	67

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
4.1 La matérialité chez l'acteur et la marionnette	23
4.2 La plasticité chez l'acteur et la marionnette	26
4.3 La liminalité chez l'acteur et la marionnette	35
4.4 Le mouvement chez l'acteur et la marionnette	43
5.1 Observations sur l'acteur et la marionnette pendant le tournage	61



## RÉSUMÉ

Par ce mémoire-cr  ation, nous d  sirons r  aliser deux films    partir d'un m  me sc  nario, une premi  re version mettant en sc  ne des acteurs et une seconde animant des marionnettes image par image. Ce faisant, nous voulons   tudier l'influence de l'acteur ou de la marionnette sur la construction du r  cit cin  matographique.    partir de la conception du r  cit selon Paul Ricoeur, nous tentons de voir comment le r  cit s'articule. Puis, une exploration des modes expressifs propres    la marionnette et    l'acteur, tant du point de vue th  orique que dans la pratique, nous permet d'identifier les principales diff  rences entre l'acteur et la marionnette. Ensuite, nous proposons une interpr  tation,    partir des concepts de Sean Cubitt, o   le cin  ma transforme le mouvement en temps. Ainsi,    partir de nos recherches et de notre cr  ation, nous   tablissons que le mouvement chez la marionnette est avant tout symbolique, alors qu'il est profane pour l'acteur. Le temps de la marionnette au cin  ma sera donc principalement symbolique et le temps de l'acteur sera avant tout profane. Comme le r  cit est une configuration temporelle (selon Ricoeur) et que la temporalit   de l'acteur (profane) et de la marionnette (symbolique) au cin  ma sont dissemblables, la narration sera n  cessairement influenc  e par la mise en sc  ne d'un acteur ou d'une marionnette.

**MOTS-CL  S :** acteur, marionnette, r  cit cin  matographique, temps et mouvement au cin  ma

## INTRODUCTION

Dans *L'homme au sable* de E.T.A Hoffmann (paru en 1817), un jeune homme tombe amoureux d'une jeune fille qui se révèle être un automate. Hoffman ouvrait ainsi tout un pan de notre imaginaire face à l'inanimé qui prend vie, thème récurrent depuis l'ère de l'industrialisation jusqu'à nos jours, où les humains côtoient de plus en plus les machines. Pensons seulement au conte de Pinocchio ou aux films *Metropolis*, *Blade Runner*, *A.I.* et, plus récemment, *Avatar*. C'est également une préoccupation qui concerne la production médiatique. Dans cette optique, que penser des nouvelles techniques de motion capture où un acteur revêt le costume d'un avatar numérique ou des jeux vidéos dans lesquels le joueur interagit grâce à une marionnette ludique. Le cinéma a changé au cours des décennies et le récit filmique a suivi cette évolution. On ne raconte plus une histoire de la même façon aujourd'hui qu'à l'époque du cinéma muet. L'arrivée du dialogue a transformé la mise en scène, au point où des acteurs ont disparu des écrans car leur jeu était dépassé.<sup>1</sup> De nos jours, c'est l'arrivée des technologies numériques qui transforment à nouveau le cinéma. Acteurs et personnages de synthèse s'entremêlent. Le corps des acteurs est transformé par ordinateur alors que d'autres acteurs sont évincés de l'écran et se retrouvent en studio à manipuler un avatar virtuel. Pensons au personnage de Gollum de *Lord of the Rings* de Peter Jackson où un acteur (Andrew Serkis) donnait vie à un être virtuel grâce à un imposant dispositif de capture de mouvement.<sup>2</sup> Ce type de technologie où la captation des mouvements se marie à une imagerie numérique a été réutilisé notamment dans *Avatar* de James Cameron et plus récemment dans *The adventures of Tintin* de Steven Spielberg.

Bref, ces technologies transforment les possibilités d'un acteur en lui donnant des propriétés marionnettiques. Le corps de l'acteur ne peut se transformer comme le

---

<sup>1</sup> PERNOND, Gérard, *Histoire du cinéma*, Éditions Jean-Paul Gisserot, Paris 2001, p. 26-27

<sup>2</sup> <sup>2</sup> <http://express.howstuffworks.com/gollum1.htm>

corps d'une marionnette peut le faire. Par exemple, la marionnette peut facilement défier les lois de la gravité<sup>3</sup>, elle peut se métamorphoser. Son corps est malléable, contrairement au corps de l'acteur qui a des limites physiques bien définies.<sup>4</sup> C'est pourquoi les personnages que sont Gollum du Seigneur des anneaux ou le Tintin de Spielberg apparaissent alors comme des marionnettes créées par ordinateur.<sup>5</sup> Le matériau même qui les forme est malléable, il est manipulable.<sup>6</sup>

Alors que cette nouvelle "forme" d'acteur n'en est encore qu'à ses premiers balbutiements, il serait intéressant de s'attarder aux particularités propres à la marionnette et celles propres à l'acteur pour tenter de déceler les possibilités que chaque figure apporte dans la construction d'un récit filmique. Nous nous intéresserons plus particulièrement à la marionnette et à la technique d'animation image par image (aussi appelée stop-motion) dans la construction d'un récit filmique. Nous espérons pouvoir explorer et interroger ce lien flou entre l'acteur et la marionnette à travers ce projet de mémoire-cr  ation en m  dia exp  rimental.

Pour se faire, nous proposons donc de mieux cerner la question de recherche dans le chapitre "Probl  matique" et ainsi de mieux centrer les objectifs du projet. Par la suite, par souci de clart  , nous   tablissons une m  thodologie pour bien identifier les objets    l'  tude,    savoir la marionnette et l'acteur dans le r  cit cin  matographique. Dans le chapitre 3, *Le r  cit*, nous abordons la notion de r  cit selon les concepts de Paul Ricoeur. Puis, dans le chapitre 4, *Acteur et marionnettes*, nous pr  sentons les r  sultats de notre recherche sur les principales caract  ristiques de la marionnette et de l'acteur. Ensuite, le chapitre 5, *Bilan et r  flexion sur le tournage*, pr  sente un r  sum   du d  roulement du projet cr  atif permettant de mettre en perspective la th  orie et la

---

<sup>3</sup> KLEIST, Heinrich von, *Sur le th   tre de marionnettes*,   ditions Mille et une nuits, Paris, 1993, p. 15.

<sup>4</sup> BENSKY, Roger-Daniel, *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette*, Libraire Nizet, Paris, 1971, p.

<sup>5</sup> "As sophisticated as a CG model like Gollum is, it's still basically a puppet, so you need people to bring it to life." <http://express.howstuffworks.com/gollum2.htm>

<sup>6</sup> BENSKY, Roger-Daniel, BENSKY, Roger-Daniel, *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette*, Libraire Nizet, Paris, 1971, p.

pratique. Finalement, dans le chapitre 6, *Le temps*, nous tentons de souligner l'importance de la temporalité dans le travail créatif au cinéma et comment la présence de la marionnette ou celle d'un acteur transforme le rapport au temps.

## 1-PROBLÉMATIQUE

### 1.1 La question de départ

En travaillant sur le court-métrage *Higglety Pigglety Pop* de Maciek Czerwowski et Chris Lavis, qui met en scène des marionnettes et des acteurs, nous avons été saisi de découvrir à quel point leur approche de la réalisation différait de ce que nous avions expérimenté sur les plateaux mettant en scène seulement des acteurs. Cette différence était d'autant plus flagrante lorsque les deux réalisateurs dirigeaient les acteurs. Leurs demandes étaient très spécifiques sur le plan technique, sur la gestuelle et les déplacements des comédiens. À tel point que les acteurs se retrouvaient dans des postures dénaturées, à faire des mouvements souvent complexes et ardues, parfois même impossibles, au grand dam des réalisateurs. De notre point de vue d'observateur extérieur, il était amusant de comparer la mise en scène avec les comédiens et la mise en scène avec les marionnettes, qui, tout compte fait, se ressemblaient énormément. Les deux réalisateurs possédant une très grande expérience du cinéma d'animation, en étaient à leurs premières armes avec des comédiens. Il semblait évident que leur travail avec les marionnettes avait teinté leur compréhension et leur vision du cinéma et de la construction d'un récit filmique. Cela se traduisait par une certaine maladresse dans la direction des comédiens qui semblaient plus souvent qu'autrement confus et déstabilisés par les demandes des réalisateurs. C'est ainsi qu'est apparue la prémisse de ce projet de mémoire-crédation à partir de cette question centrale: Est-ce que la présence d'une marionnette influence la construction d'un récit cinématographique? Un film mettant en scène des marionnettes peut-il raconter une histoire de la même façon qu'un film mettant en scène des acteurs?

### 1.2 Contextualisation

Dans le cadre d'un mémoire-crédation, nous croyons qu'il n'est pas opportun de tenter de décoder la réception des spectateurs pour comprendre comment un "public type"

pourrait interpréter une histoire dans un film d'animation avec des marionnettes et le comparer à l'interprétation qu'il ferait de la même histoire avec des acteurs. Premièrement, chaque spectateur risque fortement d'avoir une interprétation très personnelle des deux films. Ce qui fait en sorte que l'étude du public et de la réception d'un film devient un projet difficilement cernable. Deuxièmement, une telle approche demanderait de définir ce qu'est un public, ce qu'est un spectateur cinématographique. Une tâche imminemment complexe qui demanderait d'explorer plusieurs facettes d'une entité (le public) floue et abstraite. Ce qui s'éloignerait considérablement des intentions de départ, à savoir, l'influence de la marionnette ou de l'acteur dans la construction d'un récit filmique. Troisièmement, nous croyons qu'un mémoire-crédation cherche davantage à explorer le processus créatif du point de vue de l'auteur que d'étudier l'oeuvre une fois complétée. En ce sens, notre projet se concentre surtout sur la genèse et la construction de l'oeuvre plutôt que sur sa forme finale. D'autant plus que la particularité d'un mémoire-crédation est de marier à la fois recherche et création.

En axant notre exploration sur le processus de création du réalisateur, nous pouvons orienter nos recherches et nos analyses dans l'optique de la création d'une oeuvre. Nous pouvons laisser le processus créatif s'imprégner des recherches théoriques et d'ainsi allier réflexion, analyse et création. Ce faisant, le projet de mémoire-crédation devient une façon de questionner la création par la théorie et la théorie par la création. Ainsi, il devient possible d'expérimenter concrètement la portée de la théorie dans un processus créatif, ce qui est la grande force d'un mémoire-crédation.

Comme l'écrit Malcom Turvey:

Hence, we do not need to propose fallible hypotheses in order to find out about them, because we already know and use them. Instead, in order to answer questions about them, we need to clarify what we already know and do, the concepts, customs, and conventions we already do have and use, rather than finding out new information about something we have



no prior knowledge of.<sup>7</sup>

Il n'est donc pas question ici de prouver une vérité, mais bien de s'ouvrir l'esprit à d'autres facettes du cinéma d'animation avec des marionnettes. Car comme le laisse entendre Wittgenstein: "The problems are solved, not by giving new information, but by arranging what we have always known..."<sup>8</sup> Ainsi, l'idée est avant tout d'explorer le processus créatif cinématographique à la lumière de nouvelles études et découvertes faites dans notre recherche.

### 1.3 Description du projet

En résumé, nous pourrions synthétiser la problématique que nous cherchons à mettre de l'avant ainsi: **Quelle influence la présence d'acteurs ou de marionnettes peut-elle produire dans la construction d'un récit filmique? Quelles sont les ressemblances entre l'acteur et la marionnette? Quelles sont les différences? Peut-on raconter la même histoire avec une marionnette qu'avec un acteur?**

Le projet tente de répondre à ces questions par la réalisation de deux scènes qui se dédoublent en deux versions: une avec acteur et une avec marionnette. Chacune des versions se construira à partir du même scénario écrit. La version avec acteur se tourne avec une caméra vidéo HD (Red One de Oakley) qui enregistre à une fréquence de 24 images par seconde. Alors que la version avec des marionnettes est tournée dans des décors construits à l'échelle des marionnettes avec une caméra photo (Canon 7D) en utilisant la technique de stop motion qui consiste à reproduire une fréquence de 12 images par seconde, en animant les personnages une image à la fois.

---

<sup>7</sup> TURVEY, Malcom, Can scientific models of theorizing help film theory?, in *The philosophy of films: introductory text and readings*; Wartenberg Thomas E. Curran Angela, Blackwell, 2005, p. 27

<sup>8</sup> Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigation* §109, § 126, cité par Turvey, p. 21

Dans le cadre de l'étude comparative que propose le projet, les deux scènes ne sont pas traitées exactement de la même façon. Pour la première scène, nous tentons de construire la comparaison en amoindrissant les différences. Ainsi, la composition, les cadres, le montage, le rythme, la lumière, les mouvements sont sensiblement identiques dans les deux versions (acteur et marionnette). Par contre, dans la seconde scène, nous travaillons les deux versions indépendamment l'une de l'autre, utilisant au meilleur de notre connaissance et de notre expérience les outils créatifs que permettent le travail avec un acteur ou une marionnette. C'est pourquoi certains éléments narratifs (par exemple, la main brisée de la marionnette, le mur qui s'effrite) diffèrent d'une version à l'autre. Le mémoire-crédation prend ainsi la forme de deux scènes qui se répètent en deux versions, devenant une référence pour interroger les différences et les ressemblances entre l'acteur et la marionnette et ainsi voir leur influence sur la construction narrative.

#### 1.4 Objectifs du projet

Le projet cherche à comparer le rôle de la marionnette et celui de l'acteur dans le récit cinématographique dans le but de:

- Proposer une classification et ébaucher une nomenclature des possibilités narratives offertes par la marionnette et par l'acteur.
- Tenter de découvrir les particularités narratives propres à la marionnette et propres à l'acteur.
- Approfondir nos connaissances des processus narratifs à l'oeuvre dans la création d'un film de fiction.
- Interroger le rôle du réalisateur dans un contexte où le rôle de l'acteur est appelé à changer.
- Tenter d'établir des liens créatifs entre l'étude théorique du cinéma et la pratique artistique du réalisateur.



## 2- MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre cherche à établir une méthode de recherche comparative en proposant un cadre théorique qui délimite l'objet à l'étude.

### 2.1 La compossibilité

Pour mieux encadrer nos recherches, nous abordons la notion de compossibilité provenant de la philosophie de Leibniz. En peu de mots, la compossibilité est le fait qu'une chose est possible seulement en présence d'une autre possibilité.<sup>9</sup> La compossibilité est la compatibilité des possibles.<sup>10</sup> "...la notion leibnizienne de compossible retient l'idée fondamentale suivant laquelle le possible est déterminé par le possible."<sup>11</sup> Ce concept avance que pour qu'une chose existe, il ne suffit pas qu'elle soit possible, elle doit être compossible avec d'autres possibilités qui constituent le monde réel.

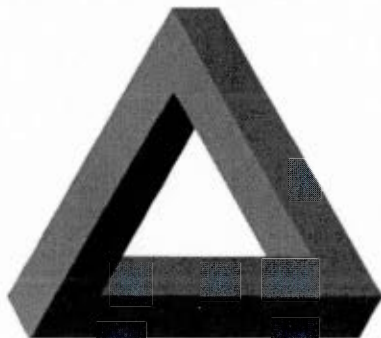


Figure 2.1: Le triangle de Penrose<sup>12</sup>, un objet impossible dans notre réalité, mais compossible dans le monde du dessin bidimensionnel.

---

<sup>9</sup> RUSSELL, Bertrand, La philosophie de Leibniz, New York, Gordon & Breach, 1970, p. 72

<sup>10</sup> MIGUELEZ, Roberto, Les règles de l'interaction, Québec, Les presses de l'Université Laval, 2001, p. 87

<sup>11</sup> Miguelez, p. 284

<sup>12</sup> Le triangle de Penrose est objet tridimensionnel impossible imaginé par Roger Penrose, mathématicien britannique, en 1950

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Triangle\\_de\\_Penrose](http://fr.wikipedia.org/wiki/Triangle_de_Penrose)

Cet élément de réflexion nous permet d'affirmer que certains types de narration ne sont possibles qu'en présence des possibilités qu'offrent la marionnette. La marionnette et une certaine configuration narrative deviennent alors compossibles. Il en va de même pour l'acteur.

Par exemple, les possibilités de la marionnette à gaine avec les modes expressifs qui lui sont propres permettent de créer certaines figures narratives qui seraient difficiles à reproduire avec des acteurs ou même avec des marionnettes à fils. Ainsi, les codifications narratives (la poursuite, par exemple, qui est un des moteur narratif classique du théâtre de marionnettes à gaine) comme celles mises en scène dans les spectacles de Punch et Judy ne sont possibles qu'en présence des possibilités de la marionnette à gaine. Ce type de narration et la marionnette à gaine sont alors compossibles.

L'intérêt est maintenant d'interroger quelles sont les configurations narratives qui sont compossibles avec l'acteur ou avec la marionnette. Devant cela, la question centrale du projet peut se traduire par: **Quelles sont les configurations narratives qui sont compossibles avec un acteur ou avec une marionnette dans un film de fiction?**

Par exemple, l'acte de pleurer, n'est compossible qu'avec la présence d'un acteur, car une marionnette ne pleure pas, elle utilise une astuce de mise en scène (plastique ou non) pour symboliser ou simuler les pleurs. Toutefois, un gros plan ou un plan large sont tous deux compossibles autant dans l'univers de la marionnette que de l'acteur puisqu'ils appartiennent aux possibilités du cinéma.

Même si la marionnette et l'acteur offrent des compossibilités qui peuvent différer, le langage cinématographique lui demeure le même. Les valeurs de plans (gros plans, plans larges, etc.), le montage, les mouvements de caméra, la composition, la mise en scène sont tous des éléments qui participent à l'élaboration d'un langage

cinématographique, que l'on filme des marionnettes ou des acteurs. Il faut donc se demander si la présence de la marionnette ou de l'acteur influence la façon de travailler ce langage cinématographique. Autrement dit, est-ce qu'un gros plan sur un acteur peut exprimer la même émotion, peut créer le même sens que le même gros plan (même cadre, même composition, même éclairage) sur une marionnette? Bref, comment représenter un personnage incarné par une marionnette ou par un acteur si chacun oppose certaines limites et offre des possibilités qui lui sont uniques? Par extension, de quelle façon doit-on utiliser le langage cinématographique pour exprimer les différents affects qui animeront le personnage et qui ultimement formeront une partie du récit?

## 2.2 L'hybridation entre l'acteur et la marionnette

Nous aimerions soulever une distinction quant aux possibilités de l'acteur et de la marionnette. Pour les besoins de cette étude, nous devons baliser certains aspects de la mise en scène cinématographique. Lorsque les acteurs de *Crouching Tiger, Hidden Dragon* s'envolent lors d'un combat poétique: ce ne sont pas des propriétés propres à l'acteur, mais la technologie leur confère une certaine dimension marionnettique parce que, comme nous l'avons déjà soulevé, la marionnette a toujours eu la possibilité de flotter contrairement à l'être humain. Il en va de même avec le film d'animation *Madame Tutli-Putli*, où les cinéastes ont inséré les yeux d'une actrice sur la tête de leur marionnette par une habile manipulation technique, dès lors donnant une dimension organique à un pantin inanimé. En ce sens, pour bien analyser et explorer les particularités propres à l'acteur et à la marionnette et surtout pour bien comprendre comment ils peuvent influencer la construction du récit filmique, nous devons exclure ces tentatives limitrophes de ma réflexion et de ma démarche créative.

### 2.3 Distinction entre certains types de marionnettes

Nous voudrions mieux cibler le traitement que nous préconisons pour le film avec marionnettes. Pour se faire, nous nous basons sur une distinction de Zich<sup>13</sup> pour établir le cadre dans lequel nous situons le cinéma de marionnettes qui nous intéresse. Pour Zich, qui étudiait la marionnette au théâtre et non au cinéma, il y a deux façons de traiter la marionnette. La première accentue la nature plastique de la marionnette et souligne ainsi la différence entre la marionnette et l'être humain, versant alors davantage dans la caricature et le grotesque. La deuxième, à l'inverse, accentue plutôt les caractéristiques « vivantes » de la marionnette, cherchant à **effacer la distance entre l'être humain et la marionnette**, soulevant alors sa dimension « magique » et mystérieuse. C'est cette deuxième approche que nous mettrons de l'avant pour notre projet.

Par exemple, le film *La main* de Jiri Trnka (1965) présente un personnage qui se fait visiter par une main géante qui tente de le soumettre à son joug. La plasticité du personnage qui ressemble physiquement à un pantin, l'absence de gravité suggérée par cette main géante, l'absence de décors extérieurs (la maison du personnage flotte dans le noir), les mouvements irréalistes de la marionnette contribuent à créer un portrait plutôt caricaturesque. D'ailleurs, ce film se veut une critique politique du régime stalinien tchécoslovaque,<sup>14</sup> d'où l'aspect caricatural.

À l'opposé, le film *Dog* de Suzie Templeton est un court-métrage où le réalisme est construit méticuleusement. Ce faisant, les artifices esthétiques souvent associés au cinéma stop-motion ne prennent pas part à la construction du récit. En ce sens, les ellipses, le hors-champ, le cadre, le montage, les éclairages apportent beaucoup à la

---

<sup>13</sup> Cité dans JURKOWSKI, Henryk, Aspects of puppet theatre, Puppet centre trust, Londres, 1988, p. 52

<sup>14</sup> AMENGUAL, Barthélémy, Allégorie et stalinisme dans quelques films de l'Est, *Positif* n° 146, janvier 1973, p. 56-57.

force du drame. Ce film est d'ailleurs l'inspiration principale pour notre exploration de la marionnette au cinéma. La manipulation des regards est très juste et confère une grande "humanité" aux marionnettes. Bref, une histoire qui aurait pu être jouée par des acteurs. Mais la réalisatrice a préféré la raconter avec des marionnettes.



Figure 2.2: Une image de *La Main* (à droite) et une image de *Dog* (à gauche)

#### 2.4 Distinction entre l'animation de marionnette et le dessin animé

Mais pourquoi comparer l'acteur à la marionnette? Pourquoi ne pas comparer l'acteur à un personnage de dessin animé? Tout d'abord, la marionnette emprunte davantage à l'univers du comédien que le dessin animé. Le film de stop motion, contrairement au dessin animé, utilise la même technique que le cinéma avec comédien, le même "langage". La prise de vue se fait avec l'aide d'une caméra, l'objectif utilisé aura les mêmes caractéristiques, la lumière frappera les objets dans la même logique physique. Malgré les mécanismes que l'on peut utiliser, ultimement, la marionnette est affectée par la gravité... Bref, la marionnette évolue dans le même "monde physique" que l'acteur, seule la cadence de prise de vue diffère (vingt-quatre images par seconde pour l'acteur et une image à la fois pour la marionnette). De ce fait, elle est la figure la plus près de l'acteur.



La distance séparant les conventions du dessin animé et celles du cinéma en prises de vue réelles est beaucoup trop grande. Le dessin animé est totalement libre et ne reproduit les effets de la physique que pour réaliser un “effet” de réalité, pour que le spectateur puisse reconnaître le monde qui lui est présenté. La réalité même est une convention dans le dessin animé. Nous sommes face à un objet virtuel. En ce sens, cet univers physique, cette matérialité, cette réalité palpable réunit l’acteur et la marionnette et vient influencer la construction du récit puisque cette matérialité demande une technique de prise de vue précise. Car la marionnette est ancrée dans la physicalité, comme l’est le comédien. Bref, pour créer une ombre en dessin animé, on dessine une partie plus sombre sur la planche, tandis que dans le cinéma mettant en scène un acteur ou une marionnette, cette ombre sera créée par un jeu de lumière. En résumé, l’acteur et la marionnette semblent avoir plus de possibilités communes que le dessin animé et l’acteur.

“Le film en “stop-motion” en général, et le film de marionnette en particulier, sont à bien des égards plus proches de la mise en scène cinématographique dite de prises de vues réelles, de son espace, de ses lumières, que du dessin animé.”<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> COLLECTIF, La marionnette et le film d’animation, Lansman, Carrière-Morlanwelz Belgique, 2010, p. 18

### **3- LE RÉCIT**

#### **3.1 Qu'est-qu'un récit?**

Pour bien distinguer l'influence d'un acteur ou d'une marionnette dans la constitution d'un film, il faut établir une base comparative. Mais d'abord, nous savons que l'un des éléments constitutifs d'un film de fiction est le récit, au point où les images mêmes qui le composent s'effacent derrière la narration comme le laisse entendre Christian Metz:

Il fallait que le cinéma fut bien bon raconteur, qu'il eût la narrativité bien chevillée au corps, pour que les choses en soient venues si vite, et soient restées depuis, là où nous les voyons: c'est un trait vraiment frappant et singulier que cet envahissement absolu du cinéma par la fiction romanesque [...] Le règne de l'"histoire" va si loin que l'image, instance que l'on dit constitutive du cinéma, s'efface derrière l'intrigue qu'elle a elle-même tissée...<sup>16</sup>

Mais tout d'abord, pouvons-nous définir ce qu'est un récit? Pour Catherine Saouter le récit est: « une structure signifiante qui supporte un milieu, une durée, des protagonistes, des actions, des interactions ou des événements. »<sup>17</sup> Il apparaît comme une matrice, un support sur lequel viennent se poser des éléments qui constitueront le dit récit. L'Encyclopedia Universalis en donne plutôt cette définition :

Faire un récit, raconter une histoire, c'est représenter du temps. [...] Par un tableau, une image et surtout une suite d'images (les vitraux d'une cathédrale, par exemple), on peut représenter dans l'espace une succession d'événements ; encore faut-il, pour que naisse le récit, que le regard parcoure les images dans leur succession : c'est cette succession et leur parcours qui constituent le récit.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> METZ, Christian, Essais sur la signification au cinéma, Paris, Klincksieck, 2003, p. 52

<sup>17</sup> SAOUTER, Cathrine, Le langage visuel, Montréal, XYZ Éditeur, 2000, p. 109

<sup>18</sup> Encyclopedia Universalis en ligne, <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/recit/>

Ainsi le récit prend les traits d'une succession, d'une organisation d'événements qui forment une suite séquentielle. Bref, la narration traduit une temporalité événementielle en une autre temporalité, celle du récit.

Avant de s'avancer davantage sur le récit, il vaudrait mieux soulever une distinction entre les termes histoire et récit. En partant des études de Gérard Genette, nous pouvons affirmer que l'histoire fait référence à l'ensemble des événements racontés, tandis que le récit est le discours qui les raconte.<sup>19</sup> En fait ce qu'il propose est de « nommer *histoire* le signifié ou contenu narratif [et] *récit* proprement dit le signifiant, énoncé discours ou texte narratif lui-même, et *narration*, l'acte narratif producteur... »<sup>20</sup> Donc le récit est la forme sous laquelle s'exprime les événements (fictifs ou non) constituant l'histoire. Par exemple, le récit du Nouveau Testament relate l'histoire de Jésus de Nazareth.

En ce sens, si une de nos questions de départ était de savoir si une marionnette et un acteur peuvent raconter la même histoire, il s'avère qu'ils peuvent tous deux raconter la même histoire. La comparaison se situe plutôt au niveau du récit et de la narration. Ainsi, la question demeure : Quelles sont les configurations narratives (ou récits) qui sont compossibles avec l'acteur ou avec la marionnette ?

Pour Paul Ricoeur, le récit est une configuration, une épuration d'une série d'événements qui ainsi schématisée parvient à créer une figure et son sens.<sup>21</sup> En étudiant *La poétique* d'Aristote, Ricoeur approfondit le concept de *muthos* qu'il traduit par *mise en intrigue*. Le *muthos* c'est l'agencement des faits en système. Il permet de structurer un ensemble de faits en une seule unité.<sup>22</sup> Ricoeur souligne ainsi

---

consulté le 20 novembre 2013

<sup>19</sup> GENETTE, Gérard, *Nouveau discours du récit*, Seuil, Paris, 1983, p. 10

<sup>20</sup> GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, *Figures III*, cité par SOHET, Philippe in *Images du récit*, Québec, Les Presses de l'Université du Québec, 2007, p. 17

<sup>21</sup> RICOEUR, Paul, *Temps et récit T.1*, Seuil, Paris, 1983, p. 66

<sup>22</sup> SOHET, p. 31-32



le “rôle médiateur de la mise en intrigue.”<sup>23</sup> Le récit est avant tout une composition.<sup>24</sup> Ou plutôt une re-composition du temps que forme une séquence d'événements. Le récit est une médiation temporelle.<sup>25</sup> Le récit relate une suite d'événements, mais le fait en les ordonnant de façon à orienter le regard, à diriger la lecture qui en est faite. Le narration transforme une temporalité, celle de l'événement (fictif ou non) en une temporalité autre, celle du récit.

Ricoeur tente de mieux comprendre cette médiation du temps par le récit en divisant l'acte narratif (*mimesis*, d'après Aristote) en trois moments: un temps préfiguré (*mimesis 1*), un temps refiguré (*mimesis 3*) et un temps configuré (*mimesis 2*).<sup>26</sup>

### 3.2 Le temps pré-figuré

Le premier moment, le temps préfiguré, est en fait une “pré-compréhension” du monde.<sup>27</sup> Cette pré-compréhension permet de reconnaître “l'agir” proprement humain, c'est-à-dire les buts, les motivations, les interactions qui animent les actions d'un personnage. C'est ce qui rend possible d'appréhender la signification de l'action selon des conventions symboliques.<sup>28</sup> Autrement dit, c'est par ce temps préfiguré que le lecteur peut ancrer le monde du récit dans un monde qu'il peut comprendre, dans un monde qui semble l'extension du sien. De ce point de vue, Ricoeur laisse entendre que l'être humain perçoit déjà (du moins partiellement) le monde comme un récit. L'être humain organise et comprend les événements entourant son existence et tente de les structurer sous une même unité pour qu'elle fasse sens.<sup>29</sup> Cette unité est le temps de l'être humain, ce qui caractérise son expérience. Pour représenter, dans une oeuvre, “l'agir” humain, il faut déjà le comprendre, le pré-comprendre dans sa

---

<sup>23</sup> RICOEUR, p. 105

<sup>24</sup> RICOEUR, p. 102

<sup>25</sup> RICOEUR, p. 106

<sup>26</sup> Ricoeur p. 106

<sup>27</sup> Ricoeur, p. 108

<sup>28</sup> Sohet, p. 29

<sup>29</sup> Ricoeur, p. 108-125

portée narrative, et donc temporelle. C'est ce temps qui fait figure (d'où sa préfiguration) dans l'existence humaine que le temps narratif vient configurer.<sup>30</sup>

### 3.3 Le temps configuré

Le deuxième moment, le temps configuré, est l'acte narratif comme tel, où peut se déployer la fiction. C'est en fait une organisation du temps. C'est une re-disposition des "agir" selon une structure narrative. C'est le moment de la mise en intrigue et où son rôle médiateur s'exprime. "...elle [la mise en intrigue] fait médiation entre des événements ou des incidents individuels, et une histoire prise comme un tout."<sup>31</sup> C'est l'opération qui tire d'une simple succession une configuration.<sup>32</sup> En organisant ainsi une suite de moments qui peuvent sembler discordants en une même temporalité concordante, le récit unifie. Il crée une totalité temporelle<sup>33</sup> et, du même coup, oriente le regard du spectateur de façon à ce que le temps lui-même devienne lisible, décodable. La séquence d'événements devient causale comme si un fil reliait soudainement ces événements disparates. C'est cette configuration qui permet de passer du temps pré-figuré au temps re-figuré.

### 3.4 Le temps re-figuré

Le troisième moment, le temps re-figuré, se déploie dans l'acte réceptif du spectateur (ou lecteur). Pour Ricoeur, suivre une histoire c'est l'actualiser<sup>34</sup>, c'est lui conférer une portée dans le monde du spectateur. Le spectateur situe l'histoire par rapport au monde et se situe lui-même dans le monde par rapport à l'histoire. "Le faire narratif

---

<sup>30</sup> Ricoeur, p. 125

<sup>31</sup> Ricoeur, p. 127

<sup>32</sup> Idem, p. 127

<sup>33</sup> Ricoeur, p. 129

<sup>34</sup> Ricoeur, p. 145

re-signifie le monde dans sa dimension temporelle.”<sup>35</sup> Le récit apporte un nouvel éclairage sur le monde du spectateur. “Ce que reçoit un lecteur, c’est non seulement le sens de l’oeuvre mais, à travers son sens, sa référence, c’est-à-dire l’expérience qu’elle porte au langage et, à titre ultime, le monde et sa temporalité qu’elle déploie en face d’elle.”<sup>36</sup> Le récit permet de voir le monde, il redonne le monde au spectateur sous une forme qui lui permet de le re-figurer. Le moment de la re-figuration est une renaissance du monde où le récit fait figure de matrice. “Les oeuvres littéraires ne dépeignent la réalité qu’en l’augmentant de toutes les significations qu’elles-mêmes doivent à leurs vertus d’abréviation, de saturation et de culmination, étonnamment illustrées par la mise en intrigue.”<sup>37</sup> La mise en intrigue, par sa nature épurante et configurante traduit le monde, lui donne une dimension poétique. Et par le fait même permet au monde d’être plus compréhensible, mieux apprivoisé, bref plus humain.

Pour Ricoeur, le récit permet de : “suivre le destin d’un temps préfiguré à un temps refiguré par la médiation d’un temps configuré.”<sup>38</sup> En fait, le récit serait une médiation permettant à l’être humain de s’inscrire dans le temps. Le temps ne devient véritablement humain que dans la mesure où il est articulé de manière narrative.<sup>39</sup>

### 3.5 La marionnette et l’acteur dans la configuration narrative

Donc si un récit est avant tout une configuration, nous croyons que la présence d’une marionnette ou d’un acteur comme protagoniste du récit est un élément non négligeable de cette configuration. D’autant plus que l’acteur et la marionnette possèdent chacun certaines possibilités et certaines limites. Le débat sur les limites

---

<sup>35</sup> Ricoeur, p. 152

<sup>36</sup> Ricoeur, p. 148

<sup>37</sup> Ricoeur, p. 151

<sup>38</sup> Ricoeur, p. 108

<sup>39</sup> Sohet, p. 29

de l'acteur ne date pas d'hier et certains auteurs l'ont même déjà opposé à la marionnette. C'est le cas de Kleist qui voyait dans la marionnette un être beaucoup plus gracieux que l'être humain et plus apte à apporter poésie et grandeur sur la scène.<sup>40</sup> Edward Gordon Craig propose même une vision encore plus radicale de l'acteur le concevant comme inutilisable pour le théâtre, préférant la marionnette, qu'il renomme surmarionnette, comme matériau pour la construction dramatique.<sup>41</sup> Pour ces deux dramaturges, les limites de l'acteur sont un obstacle à l'expression même de l'art dramatique. Mais la marionnette a aussi ses limites. Barry Purves, un cinéaste d'animation britannique, expliquait récemment lors d'une conférence à Halifax que la marionnette oppose parfois une résistance et que c'est le défi du cinéaste de contourner cet obstacle de façon créative:

he began explaining the nature of working with puppets, particularly how their rigid physicality can sometimes add creative complications when a character simply cannot get in the pose as planned in the storyboard. This caused him to explain how he would have to spontaneously adjust the puppet in a way that both accomplished the intended performance as well as worked for the puppet. He said that you cannot force a puppet to do what it does not want to do. He began repeating, "Respect the Puppets! Respect the Puppets! You must respect the puppets"<sup>42</sup>

Nous voulons ainsi souligner le fait que l'acteur et la marionnette ont chacun leurs limites et leurs possibilités respectives et qu'en ce sens elles exigent une certaine "épuration" des événements composant le récit, tel que le décrit Ricoeur. Comme l'explique Barry Purves dans la citation ci-haut, le travail avec la marionnette oriente le travail même du cinéaste. Elle exclue certaines possibilités, tout en proposant des voies qui n'avaient pas encore été explorées. C'est pourquoi il y a épuration de

---

<sup>40</sup> KLEIST, Heinrich von, *Sur le théâtre de marionnettes*, Éditions Mille et une nuits, Paris, 1993, p. 13-14.

<sup>41</sup> CRAIG, Edward Gordon, *L'acteur et la surmarionnette* in *Les mains de lumière, anthologie des écrits sur l'art de la marionnette*, Éditions institut international de la marionnette, Charlesville-Mézière, 2004, p. 221

<sup>42</sup> Entrevue avec Barry Purves : <http://www.skwigly.co.uk/barry-purves-respect-the-puppets-part-two/>

l'événement narré car certaines options sont éliminées pour ne garder que celles qui servent le récit. Mais l'exemple de Purves laisse entendre que le support même du récit (par ses limites) participe aussi à cette épuration. Les cinéastes peuvent alors jouer avec les limites du support pour ainsi découvrir ses possibilités et développer le langage propre à ce support.

#### 4- MARIONNETTES ET ACTEURS

Pour bien distinguer les attributs narratifs propres à la marionnette et à l'acteur, nous proposons de les étudier sous ces différents aspects: matérialité, plasticité, liminalité et mouvement. Nous tenons à préciser que ce que nous présentons ici n'est pas un portrait exhaustif de la marionnette ou de l'acteur. Ce sont plutôt des points pivots qui discernent plus clairement les distinctions entre la marionnette et l'acteur.

##### 4.1 Matérialité

Selon le Petit Robert, la matérialité est le caractère de ce qui est matériel, de ce qui peut être vérifié.<sup>43</sup> Et le Petit Larousse définit l'adjectif matériel comme "ce qui existe effectivement, réel, tangible."<sup>44</sup> La matérialité d'une marionnette souligne que son existence n'est pas abstraite, ni virtuelle. Elle est la dimension "réelle", palpable de la marionnette. C'est un objet physique qui possède un poids, un volume, qui subit les lois physiques au même titre que le corps humain. En ce sens, l'acteur et la marionnette se rejoignent dans cette matérialité puisqu'ils existent tous deux dans le même univers physique. L'immanence (à l'opposé de la transcendance) caractérise autant l'acteur comme être humain que la marionnette comme objet. Pourtant, c'est également cette matérialité qui distingue drastiquement l'acteur de la marionnette. Car leur matériau respectif est foncièrement différent. Alors que l'acteur est fait de chair et d'os, la marionnette se constitue à partir de bois, de tissus, de papier, de plastique, de métal ou de tout autre matériau inerte. Pour Bensky, manipuler une marionnette est un dialogue avec la matière.<sup>45</sup> Car c'est par la matérialité que nous reconnaissons les caractéristiques physiques autant chez l'acteur que chez la marionnette, mais c'est aussi par cette matérialité que nous identifions la dichotomie fondamentale entre matérialité organique chez l'acteur et matérialité inorganique chez

---

<sup>43</sup> Petit Robert

<sup>44</sup> Petit Larousse, p. 639

<sup>45</sup> Bensky, p. 69

la marionnette. Nous pouvons donc déjà affirmer que cette différence radicale entre organique et inorganique est fondamentale dans la distinction entre l'acteur et la marionnette.

En effet, à première vue, la marionnette apparaît comme un objet. Et c'est bien là une de ses forces puisque, comme le laisse entendre Marcel Jean, ce qui provoque la fascination est le mouvement de ce qui ne devrait pas bouger.<sup>46</sup> C'est précisément parce que l'on reconnaît la matérialité de la marionnette que l'on s'étonne de la voir bouger. Henrik Jurkowsky affirme même que sa plus grande valeur réside dans sa matérialité.<sup>47</sup> Et encore une fois c'est ce qui la distingue de l'acteur. L'acteur ne peut être réduit à un objet. Peu importe le type de mise en scène que l'on met de l'avant ou la façon qu'on le traite, il n'en demeure pas moins que l'acteur est un être humain avec une personnalité et un vécu propre. L'acteur est un sujet (en opposition avec objet), un être autonome doté de pensée et d'affect. Et justement, l'acteur se sert de cette réalité expressive pour construire son personnage.<sup>48</sup> Alors que la marionnette ne possède aucune expressivité en dehors du jeu, elle n'est qu'objet et non-être.<sup>49</sup> Elle est un "objet investi du pouvoir de figurer la réalité."<sup>50</sup> La marionnette n'existe que par le personnage, que par la mise en scène. C'est ainsi que l'objet devient personnage. Tandis que l'acteur a déjà une existence indépendante du personnage. La marionnette est une représentation **générale** de l'être humain. Gérard Marinier présentait la marionnette ainsi: "La marionnette est la reproduction d'un être vivant avec des possibilités dramatiques."<sup>51</sup> Elle n'existe que dans ces possibilités dramatiques que ce soit sur scène ou à l'écran. Tandis que l'acteur est un individu, il

---

<sup>46</sup> JEAN, Marcel, Le langage des lignes.

<sup>47</sup> JURKOWSKI, Henryk, Aspects of puppet theatre, Puppet centre trust, Londres, 1988, p. 20

<sup>48</sup> BENSKY, Roger-Daniel, BENSKY, Roger-Daniel, Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette, Librairie Nizet, Paris, 1971, p. 26

<sup>49</sup> Idem, p. 26

<sup>50</sup> Idem, p. 25

<sup>51</sup> Bensky, p. 17



est l'inverse d'une représentation générale. C'est d'ailleurs ce qui explique en partie le "star-system" hollywoodien où la présence à l'écran de certains acteurs très populaires dépasse même le rôle qu'ils jouent. Au point, où l'on ne voit pas le personnage, mais l'acteur.<sup>52</sup> La personnalité propre de l'acteur peut donc dépasser la signification qu'il doit représenter à l'écran, c'est-à-dire son personnage. Alors que "...l'objet [marionnette] en lui-même n'a pas de signification et s'accommode de celle que l'on veut bien lui donner."<sup>53</sup> C'est ainsi que la marionnette accède momentanément à l'être<sup>54</sup>, en devenant le personnage par le jeu et la mise en scène. L'être de la marionnette est donc éphémère, alors que l'acteur "est" encore et toujours, même lorsqu'il délaisse son personnage. L'acteur ne peut accéder au non-être.

"Le paradoxe de la marionnette c'est de nous faire découvrir plus largement la vie parce qu'elle est en bois et de nous obliger à lui donner une réponse parce qu'elle est muette."<sup>55</sup>

Tableau 4.1

La matérialité chez l'acteur et chez la marionnette

<u>Acteur</u>	<u>Marionnette</u>
Organique	Inorganique
Chair	Matériaux inertes
Sujet	Objet
Humain derrière le personnage	Identification totale avec le personnage
Être permanent	Être temporaire
Individu	Représentation générale

<sup>52</sup> Aslan, Audette, L'acteur au Xxe siècle, Paris, Éditions Seghers, 1974, p. 203

<sup>53</sup> Bensky, p. 108

<sup>54</sup> Idem, p. 108

<sup>55</sup> GERVAIS, cité par Bensky, p. 110



## 4.2 La plasticité

Selon le Petit Larousse la plasticité est la caractéristique d'une matière très malléable.<sup>56</sup> En fait, autant la matière du corps humain que la matière (quelle qu'elle soit) de la marionnette font preuve de plasticité. À la différence que la plasticité du corps humain se déploie sur de longues périodes de temps. Ainsi, même si un acteur peut maigrir, engraisser ou gagner de la masse musculaire pour mieux personifier un personnage, il n'en demeure pas moins qu'il ne peut se transformer physiquement à l'écran sans l'aide d'un certain apport technique (possibilité que nous avons exclu de cette étude, voir dans méthodologie). Par sa plasticité, l'objet propose de multiples métamorphoses.<sup>57</sup> Malgré son caractère physique, la marionnette n'est pas entièrement soumise aux codes du monde physique. Malgré son inertie apparente, elle apparaît plus libre que les acteurs, "prisonniers" de leur enveloppe corporelle. Bien peu d'acteurs accepteraient de s'amputer d'un membre ou de subir une intervention chirurgicale pour un rôle. Tandis que le corps de la marionnette peut être morcelé, étiré, déformé, démoli sans affecter son intégrité. C'est en ce sens que le corps de l'acteur est immuable et que celui de l'objet (marionnette) est multiple.<sup>58</sup>

Mais la plasticité de l'objet-marionnette ne s'exprime pas seulement à travers la malléabilité physique de la matière, mais aussi par sa signification. C'est-à-dire que la matière a la propriété de prendre forme pour donner forme à son tour. Ainsi l'objet est convertible et peut se transformer en personnage, en esprit, en mouvement ou en élément dramatique. L'objet peut ainsi voiler une partie de sa nature (i.e. sa matérialité physique) pour dévoiler une apparence de vie, une vie spirituelle insoupçonnée. Lorsque la marionnette s'anime, l'on oublie momentanément qu'elle est faite de bois et de tissus pour s'émerveiller face au récit qu'elle déploie. Pourtant, cet émerveillement est en partie dû au fait que c'est bel et bien un objet que l'on

---

<sup>56</sup> Petit Larousse, p. 791

<sup>57</sup> Bensky, p. 108

<sup>58</sup> VIAN, Boris, cité par Bensky, p. 115

observe s'animer ainsi. Jurkowski appelle ce phénomène l'opalisation.<sup>59</sup> En résumé, par l'opalisation, la marionnette est objet (forme plastique) et personnage en même temps. La marionnette se situe sur la frontière de l'objet et du sujet. Le spectateur perçoit l'objet, mais l'oublie dans sa manipulation et y voit plutôt le personnage que le récit impose. L'esprit effectue ce mouvement de pendule entre la perception de l'objet comme matière plastique et la perception de la marionnette comme protagoniste grâce à une certaine transparence de la marionnette. Transparence qui permet d'entrevoir les deux dimensions de la marionnette en même temps et qui est à la base du mécanisme narratif et dramatique de la marionnette. Bensky semble abonder dans le même sens lorsqu'il affirme: "L'objet dûment apprivoisé permet la transition du réel à l'irréel."<sup>60</sup>

La plasticité définit donc la propriété de la matière à se transformer, mais aussi la propriété de l'objet-marionnette à se transformer en personnage-marionnette. Par sa plasticité, la marionnette apparaît comme une figure métamorphique éphémère. Elle n'est jamais statique, malgré son inertie. Par sa nature représentative, elle devient une entité limitrophe, entre l'animé et l'inanimé. C'est précisément par sa plasticité que l'objet réussit à dépasser sa nature plastique et à toucher au monde du vivant. Pour Bensky, une marionnette qui semble vivante dérègle nos perceptions quotidiennes. Cette ambivalence peut nous entraîner à douter de notre propre réalité.<sup>61</sup> La marionnette se manifeste comme une résistance de l'inorganique face à la vie. La marionnette se transforme et, du même coup, transforme notre monde.

---

<sup>59</sup> JURKOWSKI, p. 41

<sup>60</sup> Bensky, p. 122

<sup>61</sup> Bensky, p. 82

Tableau 4.2  
La plasticité chez l'acteur et chez la marionnette

<u>Acteur</u>	<u>Marionnette</u>
Corps immuable	Corps malléable
Unique	Multiple
Rigidité	Plasticité
Se transforme sur de longues périodes	Se transforme dans l'immédiat

#### 4.3 La liminalité

Le terme liminalité n'existe pas en français et se veut une traduction libre du terme *liminality* tel qu'employé par Victor Turner, anthropologue britannique.<sup>62</sup> Turner développe son concept de la liminalité à partir des études d'Arnold Van Gennep, anthropologue du 19e siècle qui s'était penché sur les rites de passage et les rites d'initiation.<sup>63</sup> La liminalité pourrait être définie sommairement comme étant "a space in betwixt and in between."<sup>64</sup> L'expression *in betwixt and in between* n'a pas d'équivalent en français, mais le dictionnaire Oxford en donne cette définition: "neither one thing nor the other, between the two."<sup>65</sup> Donc, la liminalité est un espace entre deux lieux, un moment entre deux états, un entre-deux, un seuil, une frontière floue. La liminalité soulève la notion de transition, mais de transition qui n'est pas complétée, où le temps est suspendu et où deux états coexistent.

<sup>62</sup> DES AULNIERS, Luce, Notes de cours du COM-7624 Anthropologie de la mort, automne 210, p. 12

<sup>63</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Liminality> consulté le 18 octobre 2013

<sup>64</sup> Un essai de Turner, publié en 1967, s'intitule *Betwixt and Between : The Liminal Period in Rites of Passage*

<sup>65</sup> Oxford dictionary of English idioms, dictionnaire en ligne, consulté le 18 octobre 2013, <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199543793.001.0001/acref-9780199543793-e-210?rskey=P29LBJ&result=232>

Cette position ambivalente rappelle celle de la marionnette qui n'est ni animée, ni inanimée, qui tangué dans cet entre-deux. Jurkowski présente la marionnette comme un déguisement de l'être humain.<sup>66</sup> Cette idée de déguisement soulève le caractère double de la marionnette. Elle n'est pas un être humain, mais en emprunte certaines caractéristiques, au point de devenir un substitut symbolique de l'être humain. De plus, la marionnette ne se contente pas de se déguiser en être humain, elle déguise aussi l'être humain puisque en incarnant symboliquement l'être humain, elle efface les frontières entre le vrai et le faux, le vivant et le mort, l'animé et l'inanimé, l'humain et le non-humain.<sup>67</sup> "L'esprit se fixe sur une forme "réelle", qui lui confirme son désir d'irréalité en lui renvoyant tel un miroir magique, une image inconnue de lui même."<sup>68</sup> Annick Barrau, une anthropologue française, étudie le rôle du jeu et du masque et propose cette interprétation qui s'apparente au rôle de la marionnette:

on peut se demander si ce n'est pas pour se re-trouver lui-même, se re-connaître à lui-même, se situer dans une perspective plus englobante et donner du sens à sa destinée que l'homme éprouve le besoin d'être momentanément autre et de faire ainsi ce détour de type hallucinatoire [...] toute la force du jeu théâtral réside dans ce double mouvement qui consiste, d'abord, en une mise à distance puis, dans un second temps, en une reprise, réintégration ou récupération. À cet égard, la puissance du masque ou du déguisement est particulièrement frappante: le masque désigne une personne qui n'existe pas à travers une personne qui existe, mais cette non-existence se réalise à travers le jeu de celle qui existe et, de plus, l'efficacité du transvestissement est telle qu'elle entraîne une convertibilité du monde.<sup>69</sup>

Ce double jeu entre présence et absence, entre existence et non-existence se retrouve aussi dans la relation du spectateur face à la marionnette. La marionnette transforme momentanément l'homme en "Autre" en le "déguisant" (pour suivre l'idée de

---

<sup>66</sup> JURKOWSKI, p. 4

<sup>67</sup> Bensky, p. 83

<sup>68</sup> Idem, p. 83

<sup>69</sup> BARRAU, Annick, Mort à jouer, mort à déjouer, Paris, PUF, 1994, p. 90

Jurkowski) et du même coup, elle ouvre la porte au transvestissement du monde au complet. C'est pourquoi Barrau affirme que le masque ou le déguisement entraîne une convertibilité du monde. Face à la matière inanimée de la marionnette qui s'anime et prend vie, c'est le monde entier qui peut soudainement être inversé. Les symboles qui définissaient vie et mort sont soudainement chamboulés. Turner décrit ainsi comment la liminalité tend à effacer les rapports d'opposition de certains symboles:

Il est intéressant d'observer que par le principe d'économie (ou de parcimonie) de la référence symbolique, les processus logiquement antithétiques de la mort et de la croissance peuvent être représentés par les mêmes symboles... Cette coïncidence de notions et de processus opposés dans une représentation unique caractérise l'unité particulière de la liminalité: cela n'est jamais ceci et vice-versa, mais chacun retient des deux." (Turner, 1967: 99)<sup>70</sup>

Pour Bensky, la marionnette transpose la réalité en signe et symboles.<sup>71</sup> Mais non seulement, elle traduit la réalité en symbole, elle permet même leur inversion, leur transformation. L'essence de la marionnette est reliée au symbolique par sa représentation « idéo-plastique » du réel.<sup>72</sup> La plasticité de la marionnette lui donne accès au symbolique, et donc, au monde des idées, des valeurs. C'est dans cette sphère du symbolique qu'elle prend vie. Ce n'est pas d'un point de vue logico-déductif que l'esprit se fascine pour la vie apparente de la marionnette, mais bien dans la signification que peut revêtir cette illusion. Jan Sztudynger affirme que « le charme de la marionnette provient du point de contact entre matière et esprit. »<sup>73</sup> La marionnette apparaît donc comme une figure du seuil, à cheval entre deux états. La marionnette est un point pivot qui permet cette « convertibilité du monde. »

---

<sup>70</sup> TURNER, Victor, cité par DES AULNIERS, Luce dans *Itinérance de la maladie grave*, Paris, Montréal, L'Harmattan, 1997, p. 549

<sup>71</sup> Bensky, p. 27

<sup>72</sup> Bensky, p. 28

<sup>73</sup> Jurkowski, p. 25



Among all the psychical uncertainties that can become a cause for the uncanny [*unheimlich*] feeling to arise, there is one in particular that is able to develop a fairly regular, powerful and very general effect: namely, doubt as to whether an apparently living being really is animate and, conversely, doubt as to whether a lifeless object may not in fact be animate— and more precisely, when this doubt only makes itself felt obscurely in one's consciousness. The mood lasts until these doubts are resolved and then usually makes way for another kind of feeling.<sup>74</sup>

Ernst Jentsch, psychanalyste allemand, dévoile ainsi comment l'ambivalence des marionnettes (leur apparence de vie) peut provoquer une réaction qui remet en doute nos conceptions du vrai et du faux « parce qu'elles éveillent chez leur spectateur les pressentiment de processus automatiques – mécanique -, qui se cachent peut-être derrière l'image habituelle que nous nous faisons d'un être animé. »<sup>75</sup> Ce rapport particulier entre vie et mort, humain et non-humain, a également alimenté de nombreuses réflexions chez Sigmund Freud. En se penchant sur la nouvelle de E.T.A. Hoffman, *L'homme au sable*, Freud développe sa théorie du *unheimlich* (qu'il emprunte en partie à Ernst Jentsch), qui a été traduit en français par *l'inquiétante étrangeté* et en anglais par *uncanny*. Pour bien saisir cette notion, il faut tout d'abord faire un peu d'étymologie germanique. Le mot *heimlich* revêt deux significations : 1- Le familier, le foyer, ce qui est à l'intérieur de la maison. 2- Ce qui est dissimulé, à l'abri des regards, un secret, ce qui doit rester familier.<sup>76</sup> Le préfixe *un-* marque la négation. Donc, une traduction approximative définirait ainsi le *unheimlich* : Ce qui n'est pas familier, ce qui n'est plus caché. Freud précise que le *unheimlich* caractérise ce qui est à la fois familier et étrange. Ce qui était caché dans la maison, qui était familier, apparaît étrange une fois révélé.

---

<sup>74</sup> JENTSCH, Ernst, *On the psychology of the uncanny*,  
[http://art3idea.psu.edu/metalepsis/texts/Jentsch\\_uncanny.pdf](http://art3idea.psu.edu/metalepsis/texts/Jentsch_uncanny.pdf)

<sup>75</sup> FREUD, Sigmund, *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, 1985, p. 224

<sup>76</sup> FREUD, Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 217-219

Cela nous rappelle plus généralement que ce terme de *heimlich* n'est pas univoque, mais qu'il appartient à deux ensembles de représentation qui, sans être opposés, n'en sont pas moins fortement étrangers, celui du familier, du confortable, et celui du caché, du dissimulé. [...] *Heimlich* est donc un mot dont la signification évolue en direction d'une ambivalence, jusqu'à ce qu'il finisse par coïncider avec son contraire *unheimlich*.<sup>77</sup>

La marionnette peut également participer à ce phénomène où le familier et l'inquiétant se côtoient. L'objet matériel qu'est la marionnette peut nous apparaître familier puisque notre quotidien est rempli de divers objets. Mais lorsque cet objet se comporte comme un être vivant, d'autant plus s'il prend les traits d'un être humain, un certain malaise peut s'installer. La marionnette nous renvoie une image déformée de nous-même. Elle remet en cause notre identité. « Les relations homme-marionnette ont toujours dépassé le stade de l'imitation et de l'illusion pour essayer de percer le noyau mystérieux et spécifique de l'identité humaine. »<sup>78</sup> Freud souligne d'ailleurs l'aspect déstabilisant du double.

Il s'agit du motif du double dans toutes ses gradations et spécifications, c'est-à-dire de la mise de personnages qui, du fait de leur apparence semblable, sont forcément tenus pour identiques, [...] de sorte que l'un participe au savoir, aux sentiments et aux expériences de l'autre, de l'identification à une autre personne, de sorte qu'on ne sait plus à quoi s'en tenir quant au moi propre – donc dédoublement du moi, division du moi, permutation du moi propre...<sup>79</sup>

Cette permutation du moi que présente Freud rappelle la notion de convertibilité du monde évoquée plus haut. Cette figure du double remet en question l'intégrité de notre individualité, de notre identité, de notre unicité. C'est à croire que l'absence d'identité de la marionnette crée un "trou noir" qui aspire la conviction essentielle de

---

<sup>77</sup> FREUD, p. 221-223

<sup>78</sup> ERULI, Brunella, *Penser l'humain*, in PUCK : Les mythes de la marionnettes, éditions de l'institut international de la marionnette et éditions l'Entretemps, Paris, 2008, p.

<sup>79</sup> FREUD, Sigmund, *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, 1985, p. 236

notre vitalité propre. Le double “devient l’inquiétant [unheimlich] avant-coureur de la mort.”<sup>80</sup>

L’acteur par son individualité indissociable de son personnage, de son rôle sur scène ou sur écran, ne vient pas questionner notre intégrité identitaire. L’acteur ne revêt pas les traits du double car nous ne doutons jamais de sa vitalité autonome, ni de la distinction essentielle entre son individualité et la nôtre. L’acteur n’est pas une figure liminaire, contrairement à la marionnette. Brunella Eruli rappelle que pour Tadeusz Kantor, metteur en scène polonais, la marionnette ne cherche pas à remplacer l’acteur. Elle peut plutôt montrer à l’acteur la dimension du vide, de l’absence de toute communication, car il est proche et séparé de la vie comme un cadavre.<sup>81</sup>

Un chercheur japonais, Masahiro Mori, qui se spécialise sur le développement de robots anthropomorphiques, s’est interrogé sur notre rapport face à des robots imitant l’apparence physique des êtres humains. Il propose une hypothèse selon laquelle plus une entité se rapproche de l’apparence humaine, plus notre rapport à cette dernière sera familier. Jusqu’à un point où la ressemblance est telle que seules les légères imperfections physiques créent un sentiment d’inconfort et projettent une image inquiétante. Il nomme ce phénomène *Bukimi No Tani* qui a été traduit en anglais par *Uncanny Valley*, que nous pourrions traduire grossièrement par la vallée de l’inquiétante étrangeté.<sup>82</sup> Il propose même un schéma pour illustrer son propos:

---

<sup>80</sup> Idem, p. 237

<sup>81</sup> Eruli, p.

<sup>82</sup> MORI, Masahiro, *The Uncanny Valley*, <http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

Consulté le 20 octobre 2013



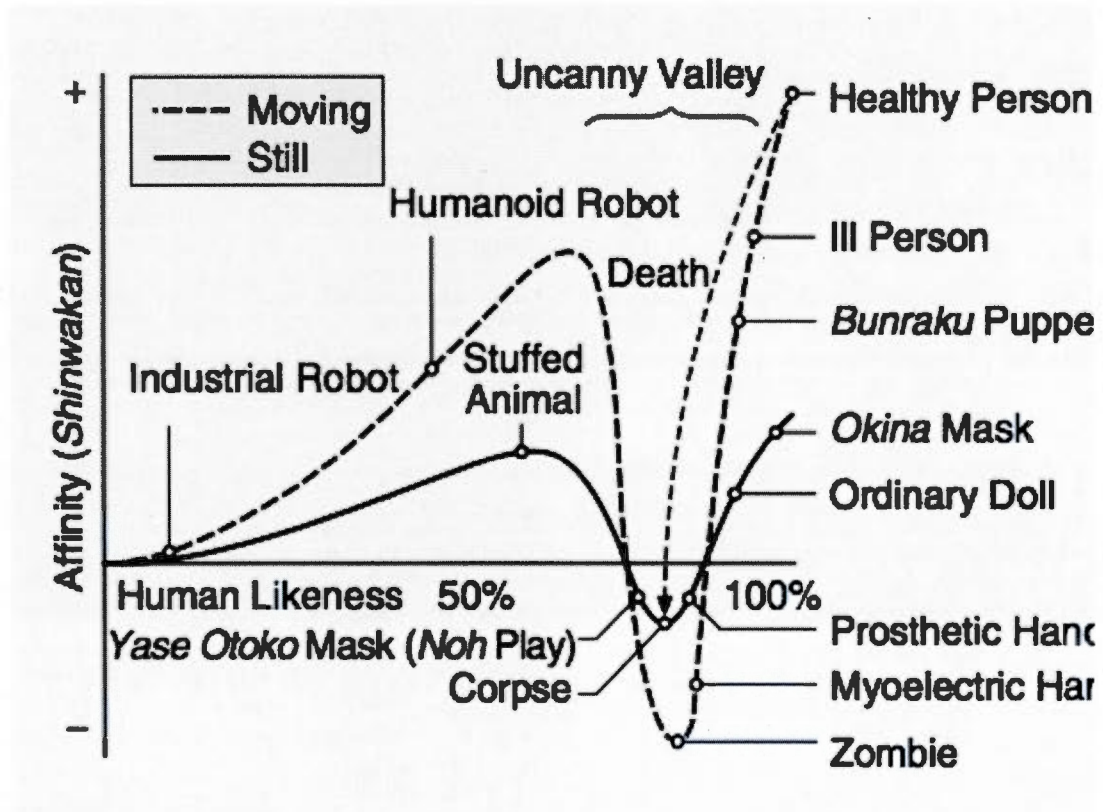


Figure 4.1: Graphique illustrant la *Uncanny Valley* de Masahiro Mori

Dans ce graphique, l'axe vertical représente le degré de familiarité face à une entité donnée et l'axe horizontal représente le degré de ressemblance de cette entité avec un être humain. Ainsi, plus la ressemblance est grande plus le sentiment d'affinité augmente jusqu'à cette vallée où le phénomène s'inverse et où la ressemblance devient plutôt source d'angoisse. Ainsi, un objet quelconque comme un téléphone ou une bouilloire ne crée pas une très grande familiarité, tandis qu'un objet comme un animal en peluche (stuffed animal) provoque un plus grand sentiment de familiarité. Si l'on se réfère au schéma (figure 4.1) l'affinité la plus grande est, sans surprise, face à un être humain en santé (healthy person). Mais entre les deux, se trouve deux versants sur lesquels nous trouvons les entités du masque, de la marionnette (Bunraku puppet) et du cadavre (corpse). La marionnette évolue donc sur ces versants, se trouvant parfois du côté positif de l'axe vertical et parfois du côté négatif. Ainsi, la

marionnette apparaît parfois familière et sympathique, mais elle peut aussi paraître étrange et inquiétante.

Contrairement à l'acteur, la marionnette joue sur ce seuil, ou cette vallée pour reprendre le terme de Mori, peu importe sa représentation. Tandis que l'acteur ne provoque pas cette relation étrangement inquiétante, sauf lorsqu'il représente un cadavre ou un monstre (le zombie, par exemple). Ainsi, la marionnette apparaît fondamentalement liminaire, alors que l'acteur n'y accède que par certains subterfuges de mise en scène, et surtout à l'aide du maquillage. Le maquillage est ici un apport technique qui confère une certaine dimension marionnettique (comme un masque) à l'acteur que nous avons exclu de cette étude (voir méthodologie ci-haut). L'acteur ne réside pas dans cette vallée entre le familier et l'inquiétant. C'est pourquoi la liminalité est un aspect essentiel de la différenciation entre l'acteur et la marionnette.

Cette liminalité entraîne un mode de représentation qui s'appuie principalement sur le symbolique pour faire effet. C'est avant tout le symbole de la marionnette qui s'impose dans la mise en scène. Car avant de voir le personnage qu'elle incarne, nous apercevons la matière, le double ou l'Autre. Dès lors, la marionnette n'est pas qu'un personnage, comme si elle disparaissait aussitôt le récit terminé. L'animation de la marionnette est aussi importante que son inertie et c'est ce qui lui donne sa puissance évocatrice. Sans l'absence de vie, son apparence de vie n'est pas aussi fascinante. En amalgamant vie et mort, inertie et mouvement, objet et personnage, la marionnette prend la forme de symbole.

Parce qu'il peut tout à la fois concentrer du sens et «tenir lieu d'autre chose», le symbole est **polysémique**. Comme le rite, le symbole qui y est imbriqué peut être utilisé de plusieurs manières, pour plusieurs objets. Le symbole diffère du signe par cette polysémie, mais surtout par son caractère d'inconnu, de surcroît de vague par rapport à son sens évident et immédiat et partant, d'implication de quête de sens.

On pourrait dire que le symbole répond au numineux par le numineux.<sup>83</sup>

Le numineux peut se résumer par : « tout ce qui représente le mystérieux, ce que l'on ne peut maîtriser, qu'il soit ou non surnaturel, investi d'une puissance qui transcende l'expérience humaine. »<sup>84</sup> Ainsi, la marionnette interroge ce rapport mystérieux entre vie et mort, entre être et non-être. Elle l'interroge et y offre un fragment de réponse en passant d'objet inerte à personnage animé, vivant. D'ailleurs, la marionnette trouverait son origine dans les rituels magiques et religieux, où l'animisme souligne la dimension spirituelle de l'objet.<sup>85</sup> Mais ce procédé demeure tout aussi mystérieux. C'est ainsi que la marionnette, aussi, semble répondre au numineux par le numineux. La marionnette revêt une fonction symbolique qui lui permet de prendre forme, autant dans le récit, que dans la représentation artistique qu'est l'œuvre scénique ou filmique. Peu importe le personnage ou la mise en scène mis de l'avant, la marionnette ne cesse jamais d'être une figure du seuil. En ce sens, elle opère au niveau du symbolique. Elle est un point de jonction entre le sacré et le profane. Elle relie la création profane de l'objet-marionnette (plastique) à la création sacrée de l'être-marionnette (magique) qui prend vie sous nos yeux.

Pour Rainer Maria Rilke, la marionnette évolue dans un espace intermédiaire, entre légèreté et gravité. Elle permet ainsi une transmutation du visible en invisible par l'intermédiaire d'un rituel poétique.<sup>86</sup> L'animation d'une marionnette peut donc se comparer à un rituel de création qui reprend symboliquement la création originelle. La marionnette n'existe que dans l'espace symbolique qu'elle ouvre aussitôt qu'elle s'anime.

---

<sup>83</sup> DES AULNIERS, Luce, Une anthropologie de la menace. L'organisation de la vie avant la mort dans deux configurations culturelles québécoises Thèse d'État en Anthropologie sociale et culturelle, Université René-Descartes (Paris V-Sorbonne) p. 722.

<sup>84</sup> DES AULNIERS, Luce, Notes de cours 2, Rites, enjeux de vie et de mort, Anthropologie de la mort, UQAM, Automne 2010, p. 1

<sup>85</sup> JURKOWSKI, Henryk, Aspects of puppet theatre, Puppet centre trust, Londres, 1988, p. 37

<sup>86</sup> GRAZIOLI, Cristina, Figures du seuil, in PUCK : Les mythes de la marionnette, p.

Tableau 4.3  
La liminalité chez l'acteur et chez la marionnette

<u>Acteur</u>	<u>Marionnette</u>
Humain	Non-humain
Unique	Double
Présence réelle	Substitut symbolique
Univoque	Ambivalente
Familier	A la lisière de l'étranger
Figure identitaire autonome	Figure liminaire
Être	Entre être et non-être
Profane	Entre sacré et profane

#### 4.4 Le mouvement

Après tout ce qui a été dit plus haut, il apparaît évident que le mouvement est une caractéristique essentielle de la marionnette. Mais le mouvement est aussi une caractéristique fondamentale du cinéma. À cet égard, Sean Cubitt s'interroge aussi sur le cinéma comme effet. Cubitt avance, en se basant sur *La sortie de l'usine* des Frères Lumière, que le cinéma donne à voir, non pas des images, mais bien l'invisible.<sup>87</sup> En se fiant à son exemple de *La sortie de l'usine*, il soutient que ce que l'on voit n'est pas véritablement une usine ou des travailleurs, mais le travail (la fin du travail) et le loisir (qui commence). Le cinéma opèrerait donc, tout comme la marionnette selon Rilke, une transmutation du visible en invisible. Cubitt précise comment se produit cette transmutation, cet "effet": par le mouvement. Il cite Thierry Kuntzel, un essayiste et animateur, qui, étrangement, semble paraphraser

---

<sup>87</sup> CUBITT, p. 21-22



Norman McLaren<sup>88</sup>, : "In the unrolling film, the photograms which concerns us 'pass through', hidden from sight: what the spectator retains is only the movement within which they insert themselves."<sup>89</sup> Par son mécanisme déroulant, le cinéma cache l'image comme telle et ne laisse plus voir que le mouvement, tel est l'effet du cinéma, de présenter le mouvement.

Dès lors, lorsque le cinéma met en mouvement une marionnette ou un acteur, c'est ce mouvement qui crée l'univers filmique auquel nous assistons. Roger-Daniel Bensky affirme que "l'âme de la marionnette se situe dans le mouvement."<sup>90</sup> C'est donc par le mouvement que la marionnette prend vie, qu'elle présente une "âme". Le mouvement, chez la marionnette comme au cinéma, laisse entrevoir l'invisible.

Dans le même esprit, Marco de Blois faisait remarquer que chaque personnage du film *The nightmare before christmas* de Tim Burton possède une gestuelle qui lui est propre,<sup>91</sup> un ensemble de mouvements pour caractériser le personnage. Ces mouvements peuvent être interpréter comme des syntagmes<sup>92</sup> puisqu'ils se rattachent tous à la même caractérisation du personnage. Par exemple, le personnage de Jack Skellington est passionné, il est un orateur enflammé, rêveur et idéaliste. Cette personnalité se déploie par des gestes amples, une démarche fluide, par une posture assurée, des mouvements intempestifs, soudains, explosifs... Bref, tous ces mouvements participent à créer une idée, une impression, une perception de grandeur et d'autorité du personnage. À l'inverse, le personnage du maire s'anime par des

---

<sup>88</sup> Dans une entrevue Norman McLaren affirme: "What happens between each frame is more important than what happens on each frame. The basic substance of the cinema is movement - at its lowest physical level, the movement of lightwaves and soundwaves . . . it is the motion that speak to us." in Werner, L., "Spontaneous Frames of Movement," in *Americas*, September-October 1993

Source: <http://www.answers.com/topic/norman-mclaren>

<sup>89</sup> Cubitt, p. 19 (citant Thierry Kuntzel)

<sup>90</sup> BENSKY, Roger-Daniel, Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette, Librairie Nizet, Paris, 1971, p. 93

<sup>91</sup> JEAN, p. 47 citant Marco de Blois

<sup>92</sup> Le syntagme représente ici un élément d'un groupe de gestes apparentés qui ensemble vont créer une signification commune. Ces syntagmes regroupés peuvent ainsi former un axe paradigmatique qui prendra une fonction particulière (dans ce cas ci, un personnage) dans la construction narrative de la diégèse.

gestes brusques, carrés, une posture recroquevillée, une démarche cahoteuse pour représenter sa nature maladroite et craintive. Le mouvement nous laisse voir ce qui est invisible. En ce sens, chaque personnage, par son ensemble de mouvements syntagmatiques, se situe sur un axe paradigmatique différent qui, ensemble, forment l'univers du film, sa diégèse. Le mouvement réussit ainsi à construire un monde. Comme le dit Cubitt: "Thus what cinema 'documents' is not [...]the world as object but movement."<sup>93</sup> Ce que le cinéma nous montre c'est du mouvement, et dans ce mouvement nous reconnaissons le monde. "In the cinema, we are aware first of movement and only secondarily of what moves and that its movement constitutes a coherent action."<sup>94</sup> L'objet cinématographique apparaît par re-connaissance. Nous connaissons déjà l'objet, mais c'est le mouvement qui le révèle.

D'ailleurs, Cubitt développe cette notion du mouvement en opposant deux termes français: la vie et le vif. Il affirme que le cinéma ne présente pas la vie, mais le "vif", la vie en mouvement.<sup>95</sup> Il offre une interprétation de ce terme qui mène vers un double sens, paradoxalement difficile à traduire en français. Pour lui, le vif se traduit par: "movement abstracted from life."<sup>96</sup> Ici, "abstracted" peut signifier "extrait", donc le mouvement extrait de la vie. Mais face à une marionnette qui ne possède pas de mouvement à extraire de la vie, qui ne trouve son mouvement, et parallèlement sa vie, qu'une fois sur l'écran, cette extraction semble poser problème. Mais le terme "abstracted" peut aussi se traduire par "abstrait". Donc, le mouvement est abstraction de la vie. Nous ne sommes plus du tout dans la reproduction du mouvement, mais dans sa création, et donc dans la création d'un monde. Ce qui est précisément la tâche de l'animateur: créer le mouvement pour donner vie à un monde, c'est le mouvement qui apporte la vraisemblance au film, malgré l'invraisemblance d'une marionnette qui s'anime. Barry Purves, un animateur britannique présente l'animation de la

---

<sup>93</sup> Cubitt, p. 19

<sup>94</sup> Cubitt, p. 49

<sup>95</sup> Cubitt, p. 19

<sup>96</sup> Cubitt p. 19



marionnette ainsi:

One of the main attractions of stop-motion is that the animator is handling something very physical **that's moving** in a concrete space, reacting with spontaneity to light and focus and depth. [...] The puppet is directly connected to its world, which can only help the believability of its narrative.<sup>97</sup>

Une irréalité à laquelle on accorde valeur de réalité.<sup>98</sup> Cubitt résume bien cette impression en insistant sur la seule réalité que peut offrir le cinéma: "The only truth of cinema is its movement, its **ephemeral occupation of the present**. It is here that we lose the distinction between fiction and documentary, the depiction of diegetic and external worlds, in the cinematograph, since both will depend on the uniquely credible aspect of movies: that they move."<sup>99</sup>

Donc, même si le mouvement est au centre du phénomène cinématographique, acteurs et marionnettes ne bougent pas de la même façon. Ainsi, l'acteur se meut dans un univers "réaliste" pris dans la réalité physique (gravité, solidité de la matière.) Tandis que la marionnette évolue dans un univers détaché des lois de la physique où l'on s'efforce de recréer la vraisemblance de ce monde physique.<sup>100</sup> Pour Brunella Eruli, la marionnette est "un acteur libéré des contraintes de la vraisemblance."<sup>101</sup> Pour Bensky, en s'éloignant de la vraisemblance, la marionnette propose une expression plus synthétique, alors que l'acteur propose une expression analytique.<sup>102</sup> Cette expression synthétique se traduit par une épuration du mouvement. La marionnette déploie son mouvement de façon plutôt poétique, contrairement à l'acteur qui, malgré la poésie que peut évoquer son jeu, ne pourra toujours bouger que de façon réaliste. L'acteur bouge selon les possibilités biologiques de son corps. Même le plus talentueux des danseurs se déplace dans

---

<sup>97</sup> PURVES, Barry, *Basics Animation 04: Stop Motion*, AVA Publishing, Lausanne, 2010, p.25

<sup>98</sup> Bensky, p. 27

<sup>99</sup> Cubitt, p. 22

<sup>100</sup> Bensky, p. 30

<sup>101</sup> Eruli, Brunella, *Les Marionnettes au cinéma*, p. 9

<sup>102</sup> Bensky, p. 35

l'espace et le temps en contractant ses muscles, en bougeant ses pieds, en prenant appui sur le sol. C'est en ce sens que l'acteur est "prisonnier" du monde physique. Il doit extraire la poésie de sa réalité mondaine.<sup>103</sup>

Pour Constantin Stanislavski, l'acteur doit parvenir à agir publiquement sur scène avec autant de naturel que dans sa vie privée.<sup>104</sup> Stanislavski semble chercher une certaine pureté dans le mouvement qui le rendrait véritablement expressif: "...dans la rue nous marchons la plupart du temps d'une manière négligée, alors que sur la scène il nous faut marcher correctement, comme la Nature l'a prévu, et en accord avec toutes ses lois."<sup>105</sup> Et ce naturel ne s'acquiert qu'à l'aide d'une discipline rigoureuse mélangeant gymnastique, danse et biomécanique. Ce n'est que lorsque le corps de l'acteur s'accorde avec cette notion de nature que le geste devient véritablement signifiant: "Le geste cessera alors de n'être qu'un geste, il se transformera en action réelle, douée d'un contenu et d'une intention."<sup>106</sup> Pour Stanislavski, ce "mouvement naturel" trouve son fondement à l'intérieur de l'acteur. Ainsi, il s'éloigne d'une certaine codification du mouvement pour placer le centre du mouvement dans la sensation personnelle de l'acteur. "Ainsi vous êtes conscients que la plasticité du mouvement se fonde sur l'établissement d'un courant interne d'énergie. [...] Cette sensation intérieure d'une énergie passant à travers le corps, nous l'appelons *sens du mouvement*."<sup>107</sup> C'est pourquoi il dit que la plasticité extérieure (celle qui est visible) est fondée sur une sensation intérieure (invisible) du mouvement de l'énergie.<sup>108</sup>

---

<sup>103</sup> Dans *La construction du personnage*, Constantin Stanislavski insiste sur l'importance de la forme physique, de la maîtrise corporelle pour en arriver à une véritable expression dramatique et artistique dans les mouvements de l'acteur. Voir le chapitre *La plasticité du mouvement*, p. 69-92

<sup>104</sup> Aslan, p. 263

<sup>105</sup> STANISLAVSKI, Constantin, *La construction du personnage*, Paris, Éditions Pygmalion/Gérard Watelet, 1984, p. 71

<sup>106</sup> Idem, p. 70

<sup>107</sup> Idem, p. 92

<sup>108</sup> Idem, p. 92

Ainsi, le mouvement de l'acteur, tout comme Cubitt le laisse entendre pour le cinéma, permet de montrer l'invisible par le visible. Nous voyons des bras bouger, des pieds courir ou un corps se crispier, mais ce que nous voyons vraiment c'est un au revoir, une fuite ou la peur. À l'inverse de la marionnette, ce mouvement prend naissance chez l'acteur. Chez la marionnette (au cinéma), le mouvement vient du procédé mécanique du cinéma. L'acteur bouge sans la caméra, ce qui n'est pas le cas de la marionnette. Le moteur du mouvement n'est pas le même pour l'acteur et pour la marionnette.

Lee Strasberg, en s'inspirant grandement des travaux de Stanislavski, propose une nouvelle approche du jeu dramatique, notamment au célèbre Actor's Studio.<sup>109</sup> Il revisite la notion de mouvement naturel, mais la pousse encore plus loin. "...il ne s'agit plus, comme chez Stanislavski, de favoriser le déclenchement d'une émotion scénique naturelle, mais de faire éclater une réelle émotion en faisant appel à ses souvenirs personnels, en évoquant une émotion ressentie dans un cas analogue à celui que l'on doit jouer."<sup>110</sup> Pour Strasberg, l'interprétation de l'acteur doit être aussi près de la réalité que possible pour atteindre son plein potentiel expressif. Il incite donc les acteurs à utiliser leurs expériences personnelles pour construire la vie intérieure de leur personnage. Ce faisant, il s'éloigne radicalement de la codification des mouvements enseignés par Stanislavski. Le moteur du mouvement n'est plus simplement "l'énergie intérieure" que Stanislavski enseignait, mais la vie intérieure même de l'acteur. Cette méthode (c'est le cas de le dire puisque les pratiques de Strasberg (un élève de Stanislavski) ont été surnommées "the Method") a grandement influencé le cinéma hollywoodien des années 60 jusqu'à aujourd'hui.<sup>111</sup>

Cette recherche de réalisme n'est pas unique au cinéma hollywoodien. De l'autre côté de l'Atlantique, Robert Bresson développait une vision du cinéma (qu'il préférait

---

<sup>109</sup> Aslan, p. 258

<sup>110</sup> Aslan, p. 262

<sup>111</sup> Aslan, p. 264

appeller le cinématographe) très personnelle. Il détestait l'interprétation théâtrale que les acteurs proposaient. Il préférait travailler avec des comédiens non-professionnels qu'il appelait des "modèles". Bresson cherche aussi une certaine authenticité dans ses films et il considère que le travail avec l'acteur (ou modèle dans son cas) en est une des principales clés: "Dans le mélange du vrai et du faux, le vrai fait ressortir le faux, le faux empêche de croire au vrai. Un acteur simulant la peur du naufrage, sur le pont d'un vrai navire battu d'une vraie tempête, nous ne croyons ni à l'acteur, ni au navire, ni à la tempête."<sup>112</sup> Pour Bresson, "un seul geste non juste ou seulement mal placé empêche tout le reste."<sup>113</sup> Il affirme que le 9/10e de nos mouvements obéissent à l'automatisme. Il serait donc anti-nature de les subordonner à la volonté et à la pensée.<sup>114</sup> En ce sens, Bresson s'éloigne de Stanislavski et Strasberg qui proposaient des exercices soutenus pour parfaire l'expressivité des acteurs. Mais, il n'en demeure pas moins, que tous trois tentent d'atteindre un certain naturalisme dans le jeu. L'acteur à l'écran doit dépasser sa dimension d'acteur et devenir le personnage. Mais pour se faire, l'acteur doit délaissier les mimiques du théâtre et "vivre" la situation. Bresson formulait ainsi sa recherche: "Pas d'acteurs. Pas de rôles. Pas de mise en scène. Mais l'emploi de modèles, pris dans la vie."<sup>115</sup> La quête d'authenticité de Bresson passe par un rejet de la théâtralité de l'acteur qu'il remplace par le modèle. Modèle qui prend toute sa force dans sa mondanéité, dans l'absence de représentation. Le non-jeu permet à l'acteur d'être, d'exister sur écran. "Dans les films, le jeu supprime même le semblant de puissance réelle, tue l'illusion créée par la photographie."<sup>116</sup>

Michelangelo Antonioni semble abonder dans le même sens lorsqu'il avance qu'il ne veut pas que les acteurs comprennent leur personnage. Il cherche à leur faire vivre le

---

<sup>112</sup> BRESSION, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, 1975, p. 31

<sup>113</sup> Idem, p. 53

<sup>114</sup> Idem, p. 34

<sup>115</sup> Idem, p. 16

<sup>116</sup> Bresson, p. 40

personnage. "Il veut stimuler des possibilités qui sont en eux et dont ils ignorent eux-mêmes l'existence, exciter non pas leur intelligence, mais leur instinct."<sup>117</sup> Le terme instinct devient ici très important car il sous-tend la notion de survie. Des gestes non-réfléchis qui se déclenchent par réflexe, par réaction à une situation. L'instinct souligne que l'acteur vit et agit toujours à l'intérieur du monde. Qu'il est animé par des forces parfois incontrôlables, mais très évocatrices et en ce sens, hautement expressives. Ainsi, si l'acteur est "prisonnier" du monde physique, il en tire aussi toute sa force évocatrice. Sa situation mondaine devient le matériau primaire de l'acteur à l'intérieur du procédé de création cinématographique. L'acteur doit être aussi peu truqué, aussi naturel que l'arbre vrai à côté duquel on le photographie.<sup>118</sup>

Alors, si nous affirmons que l'acteur est prisonnier du monde physique, la marionnette semble "prisonnière" de la poésie. Elle peut difficilement démontrer la même dextérité et agilité physique qu'un danseur. Elle doit extraire la vraisemblance de son essence poétique. C'est ce qui pousse Bensky à affirmer que la marionnette s'exprime synthétiquement. La marionnette n'accomplit que des actions simples (ou suite d'action) où le geste est réduit à sa plus simple expression. Elle limite le domaine de l'action au schéma.<sup>119</sup> C'est ce qui lui donne sa particularité dans l'interprétation dramatique alors qu'elle tangue entre un "schématisme limitatif" et une "liberté expressive".<sup>120</sup> Face à l'impossibilité de dire la complexité humaine, la marionnette l'épure en schémas simplifiés qui créent un réseau symbolique où l'esprit prend son élan et accorde la vie à l'inorganique et propose une nouvelle vision de l'existence.<sup>121</sup>

---

<sup>117</sup> Aslan, p. 207

<sup>118</sup> Aslan, p. 208

<sup>119</sup> Bensky, p. 35

<sup>120</sup> Bensky, p. 37

<sup>121</sup> Bensky, p. 55



Le mouvement chez la marionnette est épuré. Le mouvement de la marionnette étant avant tout symbolique, il crée du même élan un monde ou un univers lui aussi symbolique. Tandis que le mouvement chez l'acteur est toujours ancré dans le monde réel, son univers. Ces deux représentations du mouvement ne sont pas compatibles. Elles ne sont pas compossibles. Le mouvement de l'acteur tire sa force de sa profanité tandis que le mouvement de la marionnette ne prend forme que dans sa symbolisme.

Tableau 4.4

Le mouvement chez l'acteur et chez la marionnette

<u>Acteur</u>	<u>Marionnette</u>
Extraction de la vie	Abstraction de la vie
Reproduction du mouvement	Création du mouvement
Mouvement physique	Mouvement détaché de la physique
Expression analytique	Expression synthétique
Complexité du mouvement	Épuration du mouvement
Réalisme biologique	Poésie
Geste naturel	Geste mécanique
Vie intérieure anime le mouvement	Technique (caméra) anime le mouvement
Naturalisme du jeu	Symbolisme du jeu
Ancré dans la mondanéité	Ancré dans l'artificialité



## **5- BILAN ET RÉFLEXIONS SUR LE TOURNAGE**

Dans le chapitre suivant, nous relatons notre expérience du tournage, tant du film avec acteur que du film d'animation avec marionnette. Après un bref résumé de l'histoire mise en scène dans les deux films, nous abordons le casting et la fabrication, la nudité, la vitesse de prise de vue et l'interprétation. Nous concluons en explorant les figures de la marionnette et de l'acteur selon les notions d'individu et de type.

### **5.1 Résumé de l'histoire**

Félix, 11 ans, vit une enfance paisible avec sa mère Claire, pianiste de concert. Son père, médecin, est rarement à la maison. Félix passe son temps avec sa mère qui lui enseigne le piano. Mais cette situation idyllique est chamboulée lorsque Claire tombe gravement malade. La vie semble soudainement s'arrêter. Plus les mois passent et plus la maladie éloigne Félix de sa mère. Son père combat la tristesse avec les antidouleurs de Claire. Solitaire, Félix commence à entendre des bruits dans les murs qui se font de plus en plus insistants, comme si la maison s'écroulait lentement. Après un rêve étrange, Félix accepte la mort imminente de sa mère. Alors que sa mère agonise, Félix retourne au piano jouer la pièce que sa mère lui a apprise, ultime hommage à l'amour de sa mère. La vie peut reprendre son cours.

### **5.2 Casting et fabrication**

Avant même le tournage, la première étape consiste à trouver nos personnages. Pour le film avec des acteurs, cela se fera par le casting, alors que dans le film avec des marionnettes, cette première étape se trouve plutôt dans la fabrication.

#### *Casting*

En cherchant l'interprète de Félix, nous avons feuilleté tous les répertoires d'agence de casting en ciblant les visages qui incarnaient le mieux le personnage que nous

avons en tête. Évidemment, cette quête est des plus subjectives, mais elle souligne déjà un fait: lorsque l'on travaille avec un acteur, avant même de le choisir, il faut accepter que nous ne contrôlons plus entièrement le film. Nous avons démarré en imaginant Félix: un jeune garçon de 11 ans, cheveux bruns, pas très grand, plutôt solitaire, avec des traits toujours enfantins malgré son approche de l'adolescence, et avec une certaine maturité pour son âge. C'est donc cette image que nous cherchons à projeter sur une personne inconnue. Idéalement, il faut donc trouver une personne qui s'apparente le plus possible à notre personnage. Et ce sans oublier qu'il existe toujours un individu avec une identité propre derrière le personnage qu'il interprète. C'est d'ailleurs une des tâches principales du directeur d'acteur: savoir jongler entre l'identité de l'acteur et l'identité du personnage. C'est pourquoi l'allure physique prend une importance radicale. L'allure physique de l'acteur impose déjà une image du personnage. Ainsi, le rôle de Félix ne pourrait être joué par un blond athlétique de 20 ans.

L'étape du casting consiste donc à trouver un acteur qui ressemble physiquement au personnage. La construction du personnage se poursuit et évolue pendant le casting. Car au-delà de l'apparence physique, le talent et l'énergie du comédien doivent aussi faire partie de l'équation. Donc, après avoir convoqué en audition les jeunes comédiens qui remplissaient les critères physiques, il fallait maintenant tester leur habileté. Par talent, nous entendons les acquis techniques du comédien. Sa capacité d'écoute et de réaction face à des directives, sa maîtrise de son corps et de sa voix, sa faculté à interpréter un personnage. Alors que par énergie, nous entendons plutôt tous les impondérables qui forment la personnalité d'un acteur. On pourrait aussi parler de présence, de magnétisme, de charisme. Bref, ce qui fait qu'un acteur est unique.

Pour se faire, nous avons proposé aux jeunes comédiens de jouer une scène: "Tes parents t'annoncent qu'ils viennent de manger tous tes bonbons d'Halloween." Les jeunes devaient présenter trois interprétations: une première où ils sont tristes, une

deuxième où ils sont fâchés et une troisième où ils font la morale à leurs parents. Par cet exercice, nous pouvions voir lesquels proposaient la plus grande variante dans leur jeu. Nous pouvions également voir les tics d'acteur comme une posture figée, une voix dénaturée, une gestuelle rigide. Bref, nous pouvions voir à la fois leur talent et leur énergie. Nous avons fini par opter pour un jeune comédien, Guillaume Lebon, qui nous a impressionné par la véracité de son jeu lorsqu'il était triste et lorsqu'il était fâché. Son jeu se démarquait grandement des autres par l'absence de pudeur. Lorsqu'il jouait la colère, nous avons presque dû l'interrompre tellement sa crise était intense. Il ressemblait réellement à un enfant à qui on vient de voler des bonbons. De plus, il était un de ceux qui avaient fait une lecture très profonde du scénario et qui en avait une belle compréhension.

En résumé, le casting c'est la quête d'un personnage, mais aussi d'une personne pour jouer ce personnage. C'est la recherche d'une relation qui pourra s'installer entre deux personnes, entre deux énergies. Et surtout, le casting c'est la quête de LA bonne personne pour le rôle puisqu'elle est justement choisie pour son individualité qui apportera une plus-value au personnage.

### *Fabrication*

De toute évidence, le casting ne peut exister pour la marionnette, car on ne cherche pas une marionnette pour un rôle, on la construit. Dès la fabrication de la marionnette, nous sommes à même de comprendre pourquoi Bensky affirme que la marionnette n'existe pas hors du personnage.<sup>122</sup> Elle est créée en fonction d'un personnage, en fonction d'un rôle précis. Ainsi, nous avons décidé du système mécanique de la marionnette et de sa composition en fonction des actions qu'elle aura à accomplir.

---

<sup>122</sup> Bensky, p. 43

Le scénario présente plusieurs scènes où le langage non-verbal est central. En ce sens, nous avons besoin d'une marionnette qui permettait à la fois une amplitude et une précision dans le mouvement. Ayant déjà expérimenté avec l'armature en fil de fer, nous avons conclu que le fil de fer avait trop de rebond<sup>123</sup> pour permettre les gestes doux qu'exigeaient le scénario. C'est pourquoi nous avons choisi de travailler sur une armature articulée par des joints à rotule, plus lourde et plus dispendieuse, mais qui permet un meilleur contrôle de la manipulation. Nous avons d'ailleurs dû recommencer la fabrication de la marionnette à plusieurs reprises pour perfectionner le système mécanique. Nous avons finalement obtenu une marionnette qui se manipulait comme nous le voulions. Toutefois, le silicone que nous avons choisi était un peu trop rigide. Ce qui provoquait parfois un rebond indésirable dans certains mouvements. Ce qui souligne l'importance de la matérialité de la marionnette. La matière est un des modes d'expression de la marionnette, puisque le choix de ces matières influencera les possibilités de manipulation de la marionnette et donc son expressivité.

Le scénario étant sans dialogue, il n'y avait pas de raison de fabriquer un mécanisme pour l'ouverture et la fermeture de la bouche. Le visage serait donc immobile à l'exception des yeux. Cette immobilité fait en sorte que la marionnette prendra les traits d'une effigie, d'une représentation figée. Il faut donc créer une expression du visage qui pourra traverser le récit. Il n'est pas question ici de faire un visage neutre qui pourrait afficher la même neutralité peu importe le ton de la scène. Il est plutôt question de résumer le personnage à une expression, une condensation du personnage dans une seule expression. C'est en ce sens que Otakar Zich affirme que la marionnette ne peut être un individu. Elle doit être un "type", une représentation plus

---

<sup>123</sup> Par rebond, nous entendons le mouvement de retour que fait la matière après l'avoir déformée. Ainsi, il devient difficile d'être très précis dans l'animation de la marionnette car le membre bougé ne reste jamais à la position désirée.

générale d'un être humain, d'un état. Et qu'il faut exploiter la plasticité de la marionnette pour créer ce type.<sup>124</sup>

À cet égard, pour le personnage de Claire, nous avons décidé d'exploiter cette plasticité pour représenter la maladie de Claire. Partant du contraste entre maternité et fragilité que nous voulions mettre de l'avant, nous avons sculpté une grande fissure sur le sein de Claire. Nous avons même fabriqué deux têtes pour Claire pour représenter l'évolution de sa maladie. Sur la deuxième tête, la fissure sur le sein montait jusqu'au visage. Pour des raisons techniques, nous ne l'avons pas utilisée pendant le tournage.

En résumé, la fabrication de la marionnette laisse déjà entrevoir son fonctionnement: elle est une figure, une effigie, un symbole. Elle entraîne une mise en scène particulière qui diffère grandement de la mise en scène avec un acteur. En ce sens, elle influence la lecture du scénario, son adaptation. Un simple déplacement dans un scénario, qui ne demande presque aucun effort avec un acteur, devient une véritable épreuve technique avec une marionnette. La marionnette sera donc fabriquée en fonction de cette épreuve technique. C'est ce que Bensky évoque lorsqu'il avance que la marionnette s'exprime schématiquement.<sup>125</sup> En créant un type (plutôt qu'un individu), en pensant le scénario schématiquement pour adapter les mécanismes de la marionnette en conséquence, nous naviguons déjà dans le domaine du symbole.

### 5.3 Nudité

La nudité est un aspect propre à l'acteur. Car la nudité chez la marionnette demeurera toujours un costume tandis que la nudité chez l'acteur, même si elle peut faire partie du personnage, n'est jamais un costume. La nudité sera toujours celle de l'acteur, et non du personnage. Lorsque l'on dénude un personnage, c'est l'acteur

---

<sup>124</sup> Jurkowsky, p. 17

<sup>125</sup> Bensky, p. 55

que l'on dénude. Dès lors, la nudité révèle l'irréductibilité de l'acteur. La nudité en elle-même comporte une symbolique forte que la marionnette ne peut atteindre que par une convention (en recréant, par exemple, les attributs sexuels de l'être humain). La nudité d'un acteur (au cinéma) renvoie souvent à la sexualité (pour des raisons dramatiques, comique ou érotiques), mais aussi à une certaine vulnérabilité. La nudité souligne l'absence de costume, l'absence de barrière. En ce sens, la nudité du personnage à l'écran est aussi la nudité de l'acteur. L'acteur n'est donc jamais qu'un personnage. Son identité propre, la nudité qui est sienne devient le matériau même du récit. L'émotion d'un spectateur face à la nudité provient du corps de l'acteur, non de sa représentation.

En ce sens, la nudité d'une marionnette, qui est nécessairement une représentation car elle ne peut être nue, ne peut jamais équivaloir narrativement à la nudité d'un acteur. La "nudité" d'une marionnette se rapproche davantage de la peinture, du dessin, que de la nudité photographique. Nous sommes dans une schématisation de la nudité, dans sa symbolisation.

Pour la scène où Claire tombe de la douche, nous cherchions à exprimer sa vulnérabilité. La nudité de l'actrice semblait une bonne avenue. Sans avoir besoin de voir la nudité intégrale de l'actrice, la simple évocation de la nudité réussit à faire de cette scène un moment poignant. Ce qui était essentiel puisque c'est une des scènes principales du film. L'actrice, en se dévêtissant pour la scène, se trouvait elle-même dans une situation vulnérable. Le simple fait d'être nue face à une équipe de tournage (vêtue) renforce ce sentiment. La nudité touche l'identité même de l'actrice. Il n'y a pas de fard, de costumes, d'accessoires pour la masquer. L'actrice doit utiliser sa propre nudité pour faire effet. La frontière entre individu et personnage devient très mince.

Pour exprimer ce malaise par le biais de la marionnette, la nudité n'était pas suffisante. La marionnette doit étaler ses possibilités dramatiques pour pallier au



sentiment que la simple nudité de l'acteur peut engendrer. Nous avons donc décidé, comme il est évoqué plus haut, de sculpter une fissure dans le corps de Claire. Toutefois, au tournage, la composition de l'image ne parvenait pas à donner à la fissure tout le poids émotif que nous désirions. Puisque nous avions déjà eu des problèmes avec la main de la marionnette et qu'une fente très évidente apparaissait au poignet, nous avons décidé d'exploiter cet aspect. C'est ainsi que nous avons séparé la main de la marionnette de son corps pour souligner l'aspect matériel, mécanique de la marionnette. Ce faisant, elle apparaît brisée, déconstruite. Nous croyons que cet élément de mise en scène accentue le sentiment de fragilité et de vulnérabilité qui émane de cette scène.

Nous pouvons ainsi affirmer que la nudité de la marionnette demande de créer une certaine convention, un encodage de l'univers diégétique qui permettra au spectateur de comprendre l'ampleur du drame par des moyens propres à la marionnette. Par sa nature plastique et matérielle, la marionnette exige une série de conventions pour représenter avec vraisemblance les affects humains. Ainsi, la vulnérabilité, les pleurs, la colère ou l'angoisse ne s'exprimeront pas de la même façon qu'avec un acteur. Ces affects s'exprimeront dans le langage propre à la marionnette. Par exemple, dans notre expérimentation, les pleurs sont des gouttes de lubrifiant appliqués sur les yeux des marionnettes, puis animées image par image. La vulnérabilité s'exprime en dévoilant les mécanismes de la marionnette. L'angoisse de Félix est symbolisée par le mur qui se désagrége derrière lui. Tous ces éléments sont des conventions acceptées par le spectateur qui en comprend la portée. Ces conventions viendront grandement teinter la diégèse du récit. Car lorsque nous comparons la scène avec les acteurs et la scène avec les marionnettes, nous ne sommes plus dans la même diégèse, dans le même univers. Ils ne sont pas compossibles. C'est ainsi qu'une fissure sur le corps ou une main arrachée peuvent apparaître vraisemblants dans le film de marionnette et peuvent apporter sens et signification au récit. Ce que la "nudité" de la marionnette aurait accompli plus difficilement, mais que la nudité de l'actrice réussit avec brio.

La marionnette possède ses modes d'expressions propres et il est à notre avantage de les exploiter pour que la marionnette ne soit pas qu'une ombre de l'acteur, mais bien un moteur dramatique en soi.

#### 5.4 Vitesse de la prise d'images

Au niveau technique, la vitesse de prise de vue est ce qui entraîne les plus grandes distinctions entre le film de marionnettes animées et le film avec acteurs. Lors d'une prise de vue avec acteur, la vitesse de défilement standard est de vingt-quatre images par seconde. Il est possible de varier cette vitesse, mais cette variation entraîne des effets visuels comme des ralentis ou des accélérations. Dans le cas du film avec des marionnettes, il n'y a pas de défilement lors de la prise de vue. Les images sont captées une à une. C'est en post-production que l'on enchaîne ces images, à raison de vingt-quatre images par seconde (ou parfois douze, comme c'est le cas dans notre film). C'est ce qui donne l'illusion de continuité dans le mouvement qui est, à l'origine, fragmenté.

Ces différences fondamentales influencent nécessairement la construction temporelle du récit. Lorsque nous travaillons avec des acteurs, nous tentons de créer un moment, un instant qui pourra être capturé par la caméra. Toute la mécanique entourant la prise de vue contribue à créer ce moment, à s'ajuster pour réussir à obtenir le plan désiré. La préparation entourant le tournage d'un plan ou d'une scène ressemble à la préparation entourant un sprint. Les acteurs, le réalisateur, le directeur photo, le preneur de son sont dans les blocs de départ et se tiennent à l'affût du fameux "action" (qui fait office de coup de feu) qui lance la scène. Tout ce qui est à l'extérieur de la scène s'arrête pendant ce temps jusqu'à ce qu'on entende "coupé", qui indique la fin de la prise de vue.

Tout le travail de la mise en scène consiste à travailler l'image et à mettre les acteurs dans un état d'esprit qui créera un moment propice à une construction narrative. Le moment où la caméra est déclenchée est une suspension temporelle pendant laquelle, le temps de l'acteur devient le temps du personnage. Une fois la caméra arrêtée, l'acteur redevient acteur, mais pendant la prise de vue, il se doit de vivre comme son personnage.

Cette approche du tournage cinématographique permet aussi de multiplier les prises. L'acteur peut proposer différentes interprétations, mais il peut aussi faire des erreurs. D'où l'importance de faire plus d'une prise. De plus, en répétant une scène, nous créons un momentum, où les divers éléments de mise en scène s'harmonisent. Une bulle semble alors envelopper le plateau pendant laquelle la temporalité que nous tentons de créer devient de plus en plus concrète. Une énergie s'installe et il devient alors primordial de prendre avantage de ce moment, de cet instant. Car, la lassitude et la fatigue peuvent s'installer et la scène perd de cette énergie particulière qui la rendait si naturelle. Malgré la possibilité de multiplier les prises, il n'en demeure pas moins, qu'il y a un instant intangible, difficilement définissable où le drame semble soudainement prendre vie. Où la fiction s'ancre pendant un moment dans la réalité. C'est ce que nous cherchons à capturer en image.

Tout les efforts entourant un tournage résident dans ces instants où l'on tente d'extirper une temporalité narrative et dramatique dans l'interprétation qu'offre les acteurs. Car c'est bien ce que l'on cherche lorsque l'on dirige et met en scène des comédiens. Nous cherchons à leur faire vivre le moment, la scène. Le travail de mise en scène réside dans l'aide apportée aux comédiens pour trouver une vie intérieure chez leur personnage et la faire revivre à l'écran. Nous avons utilisé plusieurs techniques dont une qui consiste à créer un fil de pensée au personnage. Nous indiquons à l'acteur ce à quoi pense le personnage, comment il enchaîne les idées, ce qui motive un déplacement ou un regard. Cette technique était particulièrement

efficace avec Karyne Lemieux (qui incarnait Claire). Nous avons ainsi pu établir un langage avec Karyne qui pouvait mieux comprendre ce que nous cherchions dans son interprétation.

Par contre Guillaume (qui incarnait Félix) réagissait moins bien à cette technique. Plus il recevait d'informations, plus il insistait ses mimiques, plus il avait tendance à surjouer. Nous avons donc tenté de travailler différemment avec lui. Nous étions plus précis, nous laissions moins de place à l'interprétation. Les indications de jeu se résument le plus souvent à des déplacements, des regards. Moins il en faisait, plus son jeu semblait naturel, plus ses actions semblaient venir d'intentions personnelles. Bref, ce que nous tentions de faire était de le laisser vivre la scène à l'écran sans qu'il ne tente d'appuyer sur les intentions de réalisation. Sa présence à l'écran était souvent suffisante. Par sa vie, sa simple présence, un acteur peut habiter une scène.

Au final, l'idée est de laisser les acteurs vivre le drame. Ils doivent s'approprier l'histoire qu'ils racontent. Dans les deux cas, ce qui nous intéresse comme cinéaste est cette temporalité qui ne peut prendre vie que par le jeu des acteurs. Ce qui nous intéresse est la vie même qui habite les acteurs. Cette énergie vitale que l'on cherche à canaliser à travers les personnages pour que, pendant un moment, la vie réelle de l'acteur épouse la vie fictive du personnage.

Avec les marionnettes, il n'y a pas de multiplication des prises, il n'y en a qu'une seule. Un plan de trente secondes avec un acteur se traduit par l'animation de la marionnette en 360 images (ou 720 dans une cadence de 24 images par seconde.) Et aussi par 360 divisions du mouvement dans le plan. Ainsi, le plan de trente secondes qui prend quelques minutes à mettre en place avec des acteurs, peut facilement prendre plusieurs jours avec des marionnettes. Nous ne sommes pas dans la recherche d'un instant, d'un moment, mais bien dans la création même du mouvement. À l'inverse du plateau avec acteur où tout est mis en place pour

effectuer un sprint, le travail avec des marionnettes ressemble davantage à un long marathon.

Les efforts sont concentrés sur la précision des mouvements d'une image à l'autre. Après tout, pour recréer une certaine fluidité, il ne suffit pas mathématiquement de diviser le mouvement par le nombre d'images. Il faut quantifier la gradation du déplacement d'un mouvement à l'autre puisque dans tous gestes, il y a une accélération et un ralentissement. Ainsi, le début du geste demande des déplacements minuscules, alors que lorsque le geste atteint sa pleine amplitude, la gradation du mouvement se augmente et à la fin du geste, elle redevient minuscule. Faire bouger la marionnette devient la principale tâche du cinéaste. Ou du moins de décider comment elle bouge si il n'anime pas directement sa marionnette. Sans mouvement, la marionnette ne peut pas vivre. Elle ne prend que les traits d'un objet et le film prend l'apparence d'une photo. C'est ainsi que même des clignements de yeux en viennent à prendre une signification particulière dans la construction d'une scène.

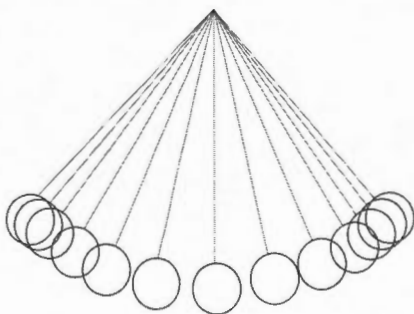


Figure 5.1 Illustration de la gradation des déplacements permettant d'animer un mouvement avec fluidité.

Chacun des petits mouvements demandent un tel travail qu'ils occupent une grande importance dans l'édification du récit. C'est par ces mouvements que l'on comprend les intentions, les motivations et les émotions qui traversent le récit. Une grande partie de l'animation de marionnettes consiste à réfléchir sur les mouvements que la



marionnette peut effectuer et leur sens. Lors du tournage, nous pouvions nous interroger longuement sur l'image qui était la plus appropriée pour que le personnage cligne des yeux. Nous avons même établi qu'à certains moments il était plus efficace que la marionnette cligne des yeux en une seule image et dans d'autres cas, le clignement était divisé en trois mouvements. La méthode de prise de vue elle-même favorise la schématisation du mouvement que nous avons évoqué plus haut. L'animation ne peut se faire que par le déplacement des membres de la marionnette, que par son mouvement. Ainsi, le mode expressif premier de l'animation de la marionnette se trouve dans le mouvement et surtout dans le sens que peuvent prendre ces mouvements.

### 5.5 Interprétation

L'apport majeur d'un acteur, à l'opposé de la marionnette, est sa capacité à interpréter un personnage. C'est-à-dire qu'un acteur proposera toujours une vision, une compréhension, une interprétation personnelle d'un personnage. Il pourra ainsi faire des suggestions au réalisateur. La construction du personnage se fait donc à plusieurs mains. L'acteur et le réalisateur peuvent discuter des motivations du personnage, de ce qui le caractérise. Suite à cette discussion, la mise en scène envisagée peut se transformer pour s'adapter aux commentaires du comédien. Par cette interprétation, le personnage passe d'une idée abstraite sur papier, à une incarnation concrète dans le corps de l'acteur. De ce fait, il arrive souvent que l'acteur demande à changer quelque peu la mise en scène pour que le personnage soit plus en harmonie avec son univers.

Par exemple, lors d'une scène où le mari de Claire (Antoine) doit quitter la maison, Olivier L'Écuyer qui interprétait ce rôle, a demandé où son personnage allait. En effet, cette information ne se trouvait pas dans le scénario. Après avoir compris que son personnage quittait pour quelques jours pour une conférence, il a demandé une valise et il a trouvé des billets d'avion dans ses objets personnels. Il a intégré ces



éléments à la scène pour donner plus de sens à ses actions. Ainsi la scène est passée de “Antoine met son manteau, il embrasse Claire, il quitte” à “Antoine met son manteau, il quitte le cadre, revient avec sa valise qu’il dépose, il vérifie ses billets d’avion qu’il remet dans la poche de son manteau, il regarde sa montre, il embrasse Claire, il regarde sa montre, il prend sa valise et quitte.” La scène telle qu’écrite dans le scénario ne contenait pas tous ces petits gestes qui donnent l’impression que la scène est véritablement habitée, que l’univers continue hors du cadre. Somme toute, la première version de la scène avant les modifications apportées par Oliver apparaissait plutôt schématique. Il arrive, il agit, il quitte. Bref, l’interprétation d’Olivier respecte les grandes lignes de la mise en scène, mais il y ajoute des éléments qui donnent un sens aux actions du personnage. Un sens implicite au récit et non un sens qui sert au développement du récit. L’acteur n’arrête jamais de vivre, de penser, comme le fait tout être humain, il a donc besoin que cette vie et ces pensées habitent la scène qu’il doit jouer. L’acteur s’approprie son personnage et le fait vivre, le fait évoluer. L’interprétation du comédien entraîne nécessairement une collaboration, une discussion, un échange.

À cet égard, l’interprétation du comédien peut servir de laboratoire exploratoire. C’est-à-dire qu’il est possible de se lancer dans une scène avec une description très approximative des actions et ainsi laisser l’acteur s’approprier la scène et proposer une interprétation. L’improvisation devient alors un outil unique à l’acteur. En improvisant avec ses partenaires de jeu et avec le réalisateur, la scène se moule aux idées et à l’énergie des acteurs qui l’habitent. Le rôle de Félix contenait plusieurs instants où le garçon erre, s’ennuie, bref où il agit très peu. En travaillant avec Guillaume, l’improvisation devenait une excellente méthode pour apprivoiser la scène. Guillaume pouvait ainsi construire la scène par des gestes qui lui venaient naturellement, sans trop réfléchir, sans les placer dans un cadre trop strict. De plus, cette méthode permettait à Guillaume de proposer plus facilement son interprétation. Elle enlevait une partie de la pression qu’un jeune comédien non-professionnel

pouvait ressentir face à une équipe de cinéma professionnelle. Ainsi de nombreuses scènes ont été construites à partir des improvisations que nous avons effectuées. Cette technique était idéale pour aider Guillaume à comprendre la scène un geste à la fois, une pensée à la fois. Elle donnait une dimension plus naturelle, plus innée à son jeu.

Lors du travail avec l'acteur, notre outil principal est sans aucun doute le langage parlé. Nous parlons sans arrêt avec les acteurs. Nous établissons carrément un langage secondaire pour parler des personnages. Certains mots prennent une valeur particulière dans les échanges entre les comédiens et le réalisateur. Ainsi, lorsque nous avons travaillé le rôle de Félix avec Guillaume, nous avons établi que les insectes (qu'il entend dans le scénario) représentaient les angoisses de Félix. Ces insectes prennent une place de plus en plus importante dans le récit. Guillaume avait évidemment compris l'aspect symbolique de ces insectes, mais nous devions trouver comment transposer cette idée en émotions, en jeu. Nous avons alors composé une échelle graduée des insectes, des plus inoffensifs aux plus dégoûtants. Ainsi, selon le besoin de la scène, nous pouvions lui indiquer quels types d'insectes se trouvaient dans les murs à ce moment.

La psychologie de l'acteur joue pour beaucoup dans la direction d'acteur. Aucun acteur ne réagit de la même façon à ce qu'on lui dit. Le travail avec l'acteur ne se fait donc pas seulement sur le plateau. Il faut le préparer, le mettre en confiance, l'encourager. Il faut surtout être à l'écoute pour bien identifier les directives qui ont le plus d'effet sur son jeu. Ainsi, certains acteurs sont très analytiques. Olivier L'Écuyer avait tendance à vouloir bien comprendre une scène du point de vue dramatique avant de se lancer. Tandis que Karyne Lemieux réagissait beaucoup mieux à la courbe émotive que demandait la scène. En établissant un fil de pensée, elle arrivait à mieux comprendre la scène par les émotions qui la traversait. En tant que réalisateur, il faut s'adapter pour aller chercher le meilleur chez chacun. Avec

Guillaume après avoir essayé de lui faire comprendre la scène en lui parlant de nos expériences personnelles avec la maladie et la mort, après lui avoir expliqué la scène de façon plus schématique, nous avons réalisé qu'il était plutôt instinctif. Il était plus efficace de le lancer dans une scène et de le laisser improviser jusqu'à ce que nous obtenions un niveau de jeu conséquent avec la scène.

Si le langage et la psychologie se révèlent être les meilleurs outils pour travailler avec des acteurs, qu'en est-il avec les marionnettes? Puisque les marionnettes n'ont pas d'interprétation à offrir, cet aspect est davantage exprimé par leur plasticité. Comme nous l'avons évoqué dans le texte sur la fabrication, l'apparence de la marionnette n'est guidée que par les besoins narratifs et dramatiques. Ainsi, l'apparence de la marionnette se substitue à l'interprétation de l'acteur. La souffrance que joue Karyne Lemieux se traduit par une fissure sur le corps de la marionnette. Plutôt que de travailler la psychologie, nous travaillons la matière. Et puisque la marionnette est matière tout comme le décor, le décor peut aussi se transformer de façon dramatique. C'est pourquoi nous avons décidé de démolir un mur lors de la scène de la salle de bain. Pour évoquer le désarroi de Félix face à la découverte de sa mère nue et blessée, nous avons détruit le mur qui se trouvait derrière la marionnette, pour donner l'impression que son univers s'effondre, le laissant devant un fond noir et vide, reflétant ainsi l'état de son esprit à ce moment. Un tel effet pourrait également se faire avec des acteurs, mais prendrait rapidement les traits d'un artifice. Tandis que cet effet dans un film avec des marionnette semble n'être qu'une autre possibilité expressive de la matière. Le mur même devient une marionnette.

En ce sens, langage et psychologie sont les outils de base pour la direction d'acteurs, mais la marionnette est l'outil lui-même. Il n'y a pas de dialogue, pas d'échange, pas de collaboration entre la marionnette et le réalisateur. Nous travaillons déjà sur la matière première du film. Nous sommes déjà dans l'univers de l'image.

### 5.6 L'immobilité

Dans le scénario, la mère vit une absence, une des conséquences de sa maladie. Cette absence se caractérise physiquement par une immobilité inhabituelle. C'est donc ce qui est mis en scène dans les deux versions de la première scène. Ainsi, l'absence lorsqu'elle est jouée par la comédienne nous laisse déjà deviner qu'il y a quelque chose d'anormal dans cette scène. La vie qui anime normalement un être humain semble suspendue. Son regard perdu et sa posture amorphe trahissent sa situation et laisse voir sa maladie. Donc, l'actrice n'a qu'à demeurer immobile pour créer une certaine tension narrative qui pousse le spectateur à s'interroger sur cette immobilité.

Nous avons donc construit cette scène de la même façon avec la marionnette. Dans les deux premiers plans, la marionnette demeure parfaitement immobile. Il en résulte que ces deux plans ressemblent davantage à des photos qu'à des plans cinématographiques. En fait, c'est ce qu'ils sont puisque ce n'est qu'une série de la même image qui défile. Ces deux plans apportent plus difficilement la tension narrative telle qu'évoquée ci-haut. Car l'immobilité est la nature même de la marionnette. Il n'y a rien de surprenant à voir une marionnette immobile. Ce qui est surprenant, c'est de la voir bouger. Même si nous tentons de lui donner un "regard perdu", nous ne pouvons comprendre que ce regard ne se fixe sur rien. Même si la posture de la marionnette est semblable à celle de la comédienne, on ne peut deviner cette absence qui est précisément l'absence de la vie psychique qui habite toute personne. Précisément parce que la marionnette ne possède pas cette vie intérieure. Son regard n'est pas vivant, il n'est donc pas étonnant de pas y apercevoir une pensée ou une intention. Elle ne vit que par le mouvement.

En ce sens, la marionnette semble moins habile pour construire narrativement ce symptôme de la maladie tel que décrit dans le scénario. C'est la vie même qui anime l'actrice qui donne tout son poids à cet élément de mise en scène.



### 5.7 Individus et types

En conclusion, cette exploration a révélé de nombreux points de comparaison où le travail avec la marionnette et avec l'acteur a grandement influencé la construction narrative. Même si les deux versions se ressemblent, elles sont dissemblables, elles sont impossibles. Au premier coup d'oeil, on nous raconte la même histoire, celle d'un jeune garçon dont la mère tombe malade. Mais au deuxième coup d'oeil, la portée de cette histoire nous projette dans des directions complètement différentes. La maladie a été un moteur narratif très pertinent dans le cadre de ce projet. Ce point de comparaison peut servir d'étalon pour établir notre base comparative. Car au final, lorsque l'on travaille avec des acteurs, cette maladie doit sembler vraie pour que les émotions puissent rejaillir. Ainsi, le travail avec l'acteur est centré sur la vraisemblance, l'authenticité, l'apparence de vie. Car, après tout, la maladie est une attaque directe contre cette vie, il devient alors primordial de la mettre en scène pour montrer le drame qu'elle entraîne. C'est la vie même de l'acteur qui sert de véhicule à la maladie fictive. C'est parce qu'il est en vie que sa maladie prend une signification dramatique. Par sa profanité, il donne vie aux personnages à l'écran et valeur à la mort qui les menace.

Tandis qu'une marionnette ne peut être malade. Nous sommes inévitablement dans le domaine de la représentation. Une représentation de la maladie qui ne se fait pas par une reproduction des symptômes de la maladie, trop souvent invisibles. Puisque la marionnette vient de l'univers de la matière, de la plasticité, de l'image, c'est justement par la matière qu'elle transforme l'invisible en visible. La maladie s'inscrit dans la matière même, dans le corps de la marionnette. Comme cette fissure, comme cette main cassée qui font office de symptômes physiques. La marionnette ne peut souffrir. Elle ne vit pas, donc elle ne peut pas mourir. Sa maladie n'affecte donc pas son intégrité, elle n'est que son apparence. Par la nécessaire représentation que demande la marionnette, nous tombons immédiatement dans la métaphorisation de la

maladie. Nous sommes dans un univers poétique où la maladie ne cesse pas d'être horrible, mais où sa présence terrifiante est sublimée par le symbole. Par la marionnette, nous pouvons approcher la mort, la maladie, tout en la gardant à l'écart. La marionnette s'exprime par et dans le symbole.

Tableau 5.1  
Éléments d'observation de l'acteur et de la marionnette pendant le tournage

<u>Acteur</u>	<u>Marionnette</u>
Complicité	Apprivoisement
Nudité	Convention plastique
Propositions de l'acteur	Possibilités plastiques
Plusieurs prises	Une seule prise
Casting	Fabrication
Individu	Type
Collaboration	Contrôle absolu du réalisateur
Être humain	Outil
Langage	Technique
Psychologie	Matière
Identité de l'acteur	Identité du personnage
Charisme, énergie, présence	Effigie
Sprint	Marathon
Continuité	Fragmentation
Instantanéité	Construction de la temporalité
Naturalisme du mouvement	Précision du mouvement
Interprétation, improvisation	Incarnation visuelle
Vraisemblance	Représentation



## 6- LE TEMPS

Tant du point de vue théorique que pratique, nous avons pu étudier comment le mouvement est essentiel dans la construction narrative d'un film. Toutefois, pour Cubitt, l'effet du cinéma ne se limite pas au mouvement. En fait, le mouvement, par son instabilité, par cette occupation éphémère du présent citée dans le chapitre sur le mouvement, prend nécessairement une dimension temporelle.<sup>126</sup> Le mouvement au cinéma ne se déploie pas de façon spatiale, donc à l'intérieur du cadre. Puisque ces cadres changent vingt-quatre fois chaque seconde, le mouvement se fait dans le temps, se fait dans la succession des photogrammes. Pour schématiser sa pensée, Cubitt emprunte le terme pixel, mais modifie quelque peu sa fonction. Ce pixel, plutôt que de se situer sur une grille spatiale, tel un écran d'ordinateur, devient temporel et se situe sur une "carte du temps".<sup>127</sup> Donc, les photogrammes qui constituent le film, sont en réalité des pixels temporels, les plus petits éléments de la construction filmique que l'on ne voit jamais réellement, effacés par l'illusion de continuité du déroulement mécanique.

Du même élan, Cubitt précise aussi que nous ne pouvons jamais voir l'ensemble des pixels en même temps (à moins de regarder une bande de film matérielle, mais à ce moment, nous ne voyons ni mouvement, ni temps). Nous sommes toujours dans cette occupation éphémère du présent, nous ne voyons qu'un seul pixel à la fois. Cependant, ce pixel n'est pas autonome, il prend forme par rapport aux pixels (photogrammes) qui l'ont précédés et ceux qui le suivront sur cette "carte du temps" qu'est le film qui se déroule, ne nous laissant voir que le "présent cinématique".<sup>128</sup> Ce pixel du "présent cinématique" se trouve à devenir le point d'origine, par rapport au temps négatif qui est déjà passé et au temps positif qui n'est pas encore arrivé, à ce

---

<sup>126</sup> Cubitt, p. 22

<sup>127</sup> Cubitt, p. 32

<sup>128</sup> Cubitt, p.33

pixel d'origine, Cubitt lui donne la valeur zéro. Mais zéro ne signifie pas nul ou inexistant, au contraire: "As origin, zero neither exists nor does not exists: is is the privileged **marker of difference**. [...] Zero is not a quantity so much as a **relation**."<sup>129</sup> Le point zéro n'a de valeur qu'en relation avec ce qui le précède et le succède. C'est ainsi que le mouvement devient temporel. Le mouvement est un changement perpétuel, il est une **temporalité**. "This unseen and invisible continuum of the filmstrip that binds disparate frames into a whole motion is, then, paradoxically, the continuum of difference, zero not as void but as the sum of all differences."<sup>130</sup>

Toute cette schématisation plutôt abstraite trouve un écho particulier dans l'animation en stop-motion. Par la décomposition du mouvement, l'animateur se trouve à toujours travailler ce pixel zéro, ce moment d'origine. Bien que l'animateur ait une idée d'ensemble du travail sur le mouvement à effectuer, chaque manipulation se fait en relation avec la manipulation qui a été faite juste avant et celle qui sera faite après, et ce vingt-quatre fois pour une seule seconde de film (ou douze fois par seconde dans le cadre de notre animation). Le film d'animation se fait dans la relation, donc dans la proximité, mais aussi dans la différence, puisque la volonté de continuité et de fluidité du mouvement, se fait dans la création de différences entre chaque photogramme (ou pixel). C'est ainsi que la notion de "continuum de la différence" prend tout son sens pour l'animateur. Même les termes de Barry Purves entrent directement en lien avec ce que Cubitt avance:

In stop-motion, as with all animation, the successful creation of **continuous movement** depends on how one frame, or one position, **relates** to the previous and subsequent frames. The more a frame connects to the previous one, in terms of composition, movement, colour and so on, the better and more credible the flow of the

---

<sup>129</sup> Cubitt, p. 33

<sup>130</sup> Cubitt, p. 34

animation.<sup>131</sup>

Ce qui nous amène à étudier une des particularités essentielles du stop-motion: la coupe. En effet, la coupe est centrale à l'animation en stop-motion puisqu'elle s'insère après chaque photogramme. Contrairement à la prise de vue en temps réel qui se fait en continu, le stop-motion "arrête" le temps, opère une coupe à l'intérieur du plan pour y apporter les modifications nécessaires à la création du mouvement. À partir du cinéma de Méliès, Cubitt étudie l'effet de la coupe au cinéma, tant la coupe entre les plans, la coupure opérée par le cadre et créant un champ et un hors-champ que la coupe dans le plan, comme celle que Méliès utilisa abondamment pour créer de multiples effets (comme des apparitions ou des disparitions) dans ses films. Le film de stop-motion utilise tous ces types de coupe, mais je me concentrerai sur la coupe à l'intérieur du plan puisque c'est une particularité de ce type de prises de vue. Cubitt note que Méliès n'utilise pas le montage de façon traditionnelle: "Méliès 'did not really use editing principles,' [...] Méliès displaces rather than repositions, synthesizes, or assembles, or any of the other principles of editing. Instead, he cuts, not just between but within frames."<sup>132</sup> Ce type de coupe à l'intérieur d'un plan "displaces", ce qui est précisément le travail de l'animateur, de déplacer les éléments à l'intérieur d'un même plan pour construire la temporalité du mouvement. C'est par ce déplacement gradué que la coupe permet que peut s'insérer le "continuum de la différence" qui crée l'image en mouvement. "...the unstable equilibrium of zero already demands a pivot; the order of the nonidentical produces the order of identity."<sup>133</sup> L'instabilité de l'image en mouvement créée par l'animation, donc par ces coupes successives, vingt-quatre fois par seconde, produit une série de différence (order of the nonidentical) et c'est exactement ce qui permet à l'objet filmé d'apparaître, de se pourvoir d'une identité. Comme nous l'avons évoqué avec le film

---

<sup>131</sup> Purves, p. 19

<sup>132</sup> Cubitt, p. 42

<sup>133</sup> Cubitt, p.43

*The Nightmare before christmas*, les personnages prennent corps par le mouvement et ce mouvement se construit par la coupe, par la succession de photogrammes "non-identiques." La coupe apparaît alors, non comme un procédé de fragmentation, mais comme un outil pour joindre des morceaux entre eux.<sup>134</sup>

L'animation permet justement de faire cette jonction pour associer entre eux les divers fragments du mouvement, mais aussi par l'univers que le mouvement déploie, par la diégèse que propose la marionnette animée, elle associe la marionnette au monde du vivant, elle lie l'esprit à la matière. La coupe à l'intérieur du plan est liminaire. Elle relie l'inanimé à l'animé.

Tout comme le dit Cubitt par le titre de son troisième chapitre "Magical Film: The Cut", la coupe opère une certaine magie sur le film. Elle donne vie à un pantin inanimé, elle fait entrer l'objet dans la sphère du sujet en lui donnant une dimension dramatique, elle relie le fragmenté pour le transformer en un "tout". "After the cut, wholeness is a matter of 're-cognition,' a temporal effect."<sup>135</sup> La coupe est temporelle car c'est elle qui permet la construction de la durée, c'est dans cette durée, que le procédé cinématographique déroule devant nous, que nous pouvons "re-connaître" le mouvement. La re-connaissance prend ici un sens similaire à celui de l'abstraction citée plus haut. Comme l'animation est une création, une abstraction du mouvement (plutôt qu'une extraction du mouvement de la vie), nous la re-connaissons comme mouvement. La coupe réinstaure à la fragmentation du mouvement son unité qui lui confère une identité. Par ce procédé, le film fait apparaître des objets définis qui, par extension, viendront peupler le film et former un monde, une **temporalité**. "The cut turns sensation into perception in a retrospective ordering of raw, undifferentiated

---

<sup>134</sup> Cubitt, p. 47

<sup>135</sup> Cubitt, p. 48

(and mechanical) flux into identified objects."<sup>136</sup>

Le terme "mechanical" prend tout son sens dans le contexte de l'animation. La fragmentation du mouvement, si mise côte à côte (plutôt qu'en succession comme le coupe le permet) comme les travaux de Muybridge<sup>137</sup> (voir figure 6.1) sur la course du cheval, dévoilera une vision mécanique du mouvement, mais lorsque la coupe permet la liaison de ces images sur une durée, le mouvement n'est plus mécanique. Le mouvement fait apparaître un objet identifié, un cheval. Cubitt continue d'explorer la dimension temporelle de la coupe dans une perspective particulièrement éclairante du point de vue de l'animation: "Setting boundaries within and around movement, the cut makes us judges and manipulators of time in the cinema. [...] [Film] gained the keys to time as a medium"<sup>138</sup> En ce sens, même si l'animateur travaille avant tout sur le mouvement pour créer son animation, ce qu'il manipule (tout comme le marionnettiste manipule sa marionnette) est le temps. L'animateur est donc un "marionnettiste" (au sens de manipulateur) du temps, puisque c'est le temps lui-même qui devient le médium.

---

<sup>136</sup> Cubitt, p. 49

<sup>137</sup> <http://fr.wikipedia.org/wiki/Muybridge>

<sup>138</sup> Cubitt, p. 50



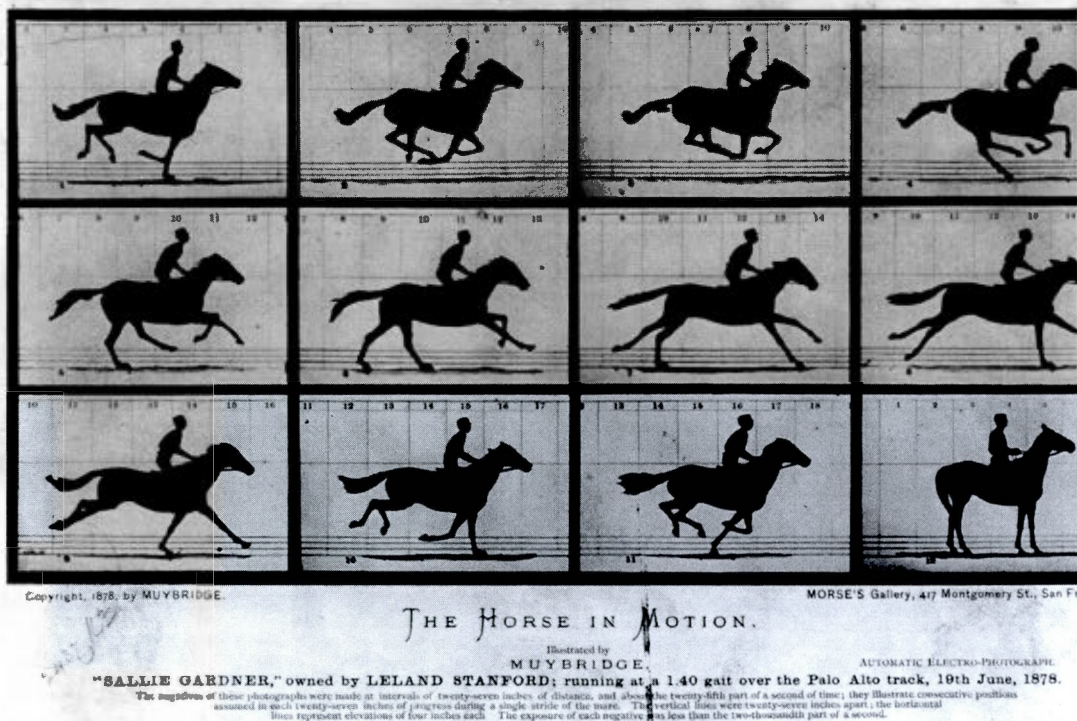


Figure 6.1: Travaux d'Edward Muybridge sur le mouvement du cheval qu'il réussit à fragmenter par l'installation de plusieurs appareils photos placés à équidistance sur la course d'un cheval.

La marionnette au cinéma apparaît donc par son mouvement, mais elle existe comme temporalité, car le cinéma même est une temporalité. La marionnette est "médiatisée" par le temps comme processus filmique.

The filmic object's being is imaginary, in the sense that it is an image. [...] Though its duration onscreen is limited, the cinematic object [...] acquires an existence beyond its moment on screen, both as imaginary diegesis, and because it is endlessly repeatable. This imaginary timelessness depends on a process of othering. Orient and outer space suggest a merely separation of subject and object. But in cinema, the process is clearly temporal. The production of the cinematic object as the other of its viewing subject takes time. Likewise the production of a subject of perception occupies, and lasts for, a certain duration. This time is the time of the cut.<sup>139</sup>

C'est ainsi que l'objet filmique, une marionnette dans ce cas-ci, acquiert une existence

<sup>139</sup> Cubitt, p. 65



(being) et cette existence s'étend au-delà de l'écran par ce que Cubitt appelle un "process of othering" que l'on pourrait traduire par processus d'altérité. Ce qui apparaît à l'écran est un autre qui prend forme par la durée qu'il occupe dans le temps filmique. Pour Bensky, l'être de l'objet (en parlant de la marionnette comme objet) est la conséquence d'un transfert symbolique, d'une matérialisation de la pensée subjective.<sup>140</sup> Ce procédé de mise en existence de l'objet fonctionne donc par une externalisation (un transfert, un processus d'altération) de ce qui est perçu sur l'écran. L'apparence de vie de la marionnette est due à un mécanisme psychologique de suspension de l'incrédulité<sup>141</sup>, mais cette suspension serait impossible sans cette distanciation entre le spectateur et l'écran, où le spectateur donne corps à l'objet filmique en lui conférant le statut d'un Autre. La coupe permet la liaison avec l'Autre.

Cubitt ajoute même que la coupe permet de dépeindre des univers (realms) en co-présence.<sup>142</sup> Par la coupe, deux univers peuvent exister dans le temps filmique parallèlement et simultanément. Cet effet de la coupe est des plus révélateur dans l'optique du cinéma avec des marionnettes, où cette dernière se trouve justement à mi-chemin entre l'organique et l'inorganique, entre l'humain et le non-humain. Ce caractère liminaire du processus filmique rejoint bien la nature ambivalente de la marionnette. Bensky considère la marionnette comme la manifestation d'une phantasmagorie que l'esprit considère momentanément vraie. Face à cette ambivalence l'esprit effectue un mouvement de pendule, directement lié à la dimension liminaire de la marionnette.<sup>143</sup> Cette phantasmagorie momentanément réelle ressemble au procédé par lequel l'objet filmique se forme dans la durée

---

<sup>140</sup> Bensky, p. 118

<sup>141</sup> La notion de "supsension of disbelief" a été élaborée par Samuel Taylor Coleridge en 1817. Par cette notion, il tente de décrire le phénomène par lequel un lecteur (spectateur) suspend momentanément son jugement quant à ce qu'il considère véritable ou non pour se laisser immerger dans le récit qui lui est présenté.

Source: [http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension\\_of\\_disbelief](http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief)

<sup>142</sup> Cubitt, p. 66

<sup>143</sup> Bensky, p. 82

momentanée du film. Nous irions même jusqu'à avancer que l'esprit, devant un film, effectue également ce mouvement de pendule entre le réel et l'irréel, entre le Je et l'Autre.

Pour Cubitt, la coupe est structurante, unifiante. La coupe ne soustrait pas, elle additionne ce qui est dispersé, fragmenté, divisé pour le ré-organiser en un tout unifié.<sup>144</sup>

The first articulation of shots, frames and composites turns the moving image into an instrument by which the world can be possessed. The organizational power of the cut controls flux by reconstituting it as space-time, as figures on a ground, as objects in a world. Orientation takes the place of immersion as the source of pleasure for the spectator.<sup>145</sup>

La coupe unifie les différences que le pixel permettait de construire. Elle les unifie pour créer des objets, des identités, des mondes, des temporalités. Elle les organise dans un espace-temps autre. Elle déplace le regard de la contemplation à l'orientation, elle permet au film de faire sens, de se projeter dans et sur le monde du spectateur comme élément liminaire, à la lisière du réel et de l'irréel. Le moment de l'animation est un moment liminaire en soi. Ce moment de flottement où de l'inanimé jaillit de la vie, où de l'inerte naît du mouvement, où de la mort apparaît le temps. L'animation se situe précisément entre la marionnette et la caméra, s'assurant d'effacer les traces de son travail, ne laissant voir que la marionnette animée et non le cinéaste animateur. Le processus d'animation demeure toujours caché, flou ce qui lui confère une dimension magique, d'où le caractère liminaire de l'animation de marionnette.

Si la marionnette s'exprime avant tout par le mouvement, encore plus

---

<sup>144</sup> Cubitt, p. 67

<sup>145</sup> Cubitt, p. 67

particulièrement dans l'animation en stop-motion, et que le cinéma a comme effet de transformer le mouvement en temps, la marionnette acquiert, par le procédé filmique, une temporalité. De plus, le cinéma semble permettre la liaison d'éléments différents à l'intérieur d'une même unité, ce qui constitue un espace-temps. En ce sens, nous croyons qu'il est assez clair que la marionnette prend vie grâce au procédé cinématographique. Le marionnettiste laisse sa place au cinéaste qui devient lui aussi manipulateur, non pas de la marionnette, mais du temps qui anime la marionnette.

Mais ce temps qui se déploie dans l'animation d'une marionnette par le procédé filmique est-elle le même que celui d'un acteur filmé? Si la marionnette acquiert une temporalité par le mouvement et que ce mouvement par sa schématisation appartient au domaine du symbole, nous pouvons en conclure que la temporalité de la marionnette est également symbolique. D'où ses particularités liminaires évoquées ci-haut. La marionnette prend vie par le procédé cinématographique, mais nous ne sommes jamais dupes au point de confondre acteur et marionnette. Cette vie, cette temporalité est donc avant tout symbolique.

L'acteur ne prend pas vie par le procédé filmique, il est déjà en vie. C'est parce qu'il est déjà en vie que l'acteur donne une dimension particulière à la représentation cinématographique. À l'inverse de l'animation avec des marionnettes, le cinéma n'est pas une abstraction du mouvement, du *vif* de Cubitt, mais bien une extraction comme le premier sens du mot *abstracted* le laisse entendre. Ainsi, c'est la vie organique de l'acteur qui anime ses mouvements et qui apporte une temporalité au film. Ce sont les mouvements anodins, inconscients ou instinctifs qui animent l'acteur et qui accordent une temporalité au film. Donc, c'est précisément la profanité de l'acteur qui permet au temps de se déployer à l'écran.

Contrairement à l'animation avec des marionnettes, le film avec acteur ne permet pas

un contrôle du temps lors de la prise de vue. Le cinéaste n'a pas le loisir de s'insérer entre les photogrammes. C'est plutôt le rôle de l'acteur qui occupe le temps filmique. C'est précisément ce temps profane, la vie même de l'acteur, que la caméra capte. Le cinéaste capte un moment, un instant qu'il tente d'encadrer, mais qu'il ne pourra jamais contrôler comme il le fait avec une marionnette. Même en dirigeant schématiquement les mouvements d'un acteur, le moteur de ce mouvement se situe toujours au coeur de l'acteur, dans ce qui l'anime comme individu.

John Cassavetes, un acteur et réalisateur américain, a développé une technique de réalisation très personnelle. Premièrement, il préférait toujours travailler avec des gens qu'ils connaissaient très bien. Il mettait en scène ses amis, sa femme et même sa mère<sup>146</sup>. Il osait employer des acteurs professionnels et non-professionnels sans distinction. Deuxièmement, il n'écrivait pas de scénario. Il préférait développer le récit à partir du travail avec les comédiens. Il reléguait au second plan la dimension technique du film. Il préférait un éclairage général et une caméra dotée d'un objectif à courte focale pour laisser les acteurs occuper l'espace plutôt que de les restreindre dans un cadre qui dénaturait leurs mouvements et leur jeu. Troisièmement, il utilisait l'improvisation pour construire sa mise en scène. C'est-à-dire qu'il ne plaçait pas l'action selon un découpage prédéfini. Le cinéaste s'adaptait à l'acteur plutôt que l'inverse.<sup>147</sup> Ainsi, pour John Cassavetes, ce qui primait était cet instinct naturel de l'acteur libéré du plus de contraintes possibles. Il voulait voir ses acteurs vivre la scène au-delà d'un cadre, d'un scénario, d'une caméra. Il voulait capter la vie même des acteurs. Face à cette improvisation, le cinéaste n'apparaît que comme un témoin qui tente de capter mécaniquement, par la caméra, ce moment, ce temps qui se déroule devant lui.

---

<sup>146</sup> Sa mère, Katherine Cassavetes, tient un rôle dans le film *A woman under the influence*, dans lequel sa femme, Gena Rowland, joue le rôle principal.

<sup>147</sup> CARNEY, Raymond, *American dreaming : The films of John Cassavetes and the American experience*, Berkeley, Los Angeles, University of California Press, 1985, p. 16

C'est dans ce sens que le cinéma dévoile le *vif* et non la vie. Elle montre une vie en mouvement, en perpétuel changement, qui échappe au contrôle dominant de la représentation. Ce que Cassavetes cherche est ce qui le rend l'être humain si humain, au-delà des codes de la mise en scène, de la narration, de la dramaturgie ou du langage cinématographique.<sup>148</sup> Il cherche à capter le *vif* en le dénaturant le moins possible. Donc, si le temps de la marionnette est celui du symbole, le temps de l'acteur est celui de la profanité.

Si nous revenons à la conception du récit selon Paul Ricoeur, le récit est le moment du temps configuré. En fait, la temporalité de l'acteur et la temporalité de la marionnette correspondent à ce temps configuré du récit. Lorsque l'on raconte un récit avec une marionnette ou avec un acteur, la configuration temporelle ainsi proposée ne peut être compossible l'une avec l'autre. Cette temporalité configurée est à la base même de la nature expressive de l'acteur ou de la marionnette. Ainsi, la marionnette offre une configuration temporelle symbolique alors que l'acteur en propose une profane, d'où "l'impossibilité". En ce sens, la marionnette et l'acteur même s'ils racontent la même histoire, ne présentent pas le même récit. En partant du scénario et des motifs de cette histoire, nous pouvons affirmer que le temps pré-figuré est le même dans le film avec acteurs que dans le film avec marionnettes. C'est-à-dire que la référence pour comprendre le sens des actions et des intentions construisant le récit est la même. Par contre, comme nous l'avons démontré, la configuration temporelle construite par la marionnette diffère grandement de celle de l'acteur. En ce sens, la médiation que ce temps configuré permet transformera nécessairement le troisième moment du récit, le temps refiguré. La refiguration que le spectateur fera au contact de ce récit cinématographique sera nécessairement influencée par les configurations temporelles propres à la marionnette ou à l'acteur. Ainsi, s'il est vrai que le spectateur pourra retrouver certains "agir" semblables dans

---

<sup>148</sup> Carney, p. 14

l'un et dans l'autre, le sens de ces "agir" prendront une teinte très différentes selon qu'ils appartiennent à une marionnette ou un acteur. C'est le propre du récit qui "configure" l'histoire.

Toujours selon Ricoeur, le récit permet à l'être humain de s'inscrire dans le temps. Donc, si le récit avec des marionnettes offre une configuration temporelle symbolique, cette inscription dans le temps ne peut être compossible avec la configuration temporelle de l'acteur. Au-delà des nomenclatures que nous avons élaborées pour mieux saisir la nature expressive propre à la marionnette et celle propre à l'acteur, cette étude tend à démontrer qu'un film avec des marionnettes et qu'un film avec des acteurs ne proposent pas le même récit. En conséquence, si nous admettons:

- 1- qu'un film se déploie comme une temporalité;
- 2- que cette temporalité prend une dimension significativement différente si elle met en scène un acteur ou une marionnette;
- 3- que le récit est avant tout une façon pour l'être humain de se situer dans une temporalité, il apparaît évident qu'un film mettant en scène une marionnette n'a pas la même portée narrative qu'un film mettant en scène un acteur.

Pour Andrei Tarkovski, le travail essentiel du réalisateur est de sculpter le temps.<sup>149</sup> Lorsque ce temps est sculpté avec un acteur ou avec une marionnette, le travail en est grandement influencé. Et ce travail se trouve principalement dans la configuration que forme le récit. Ainsi, la marionnette propose une sculpture temporelle qui ne sera jamais identique à la sculpture que l'acteur permet d'accomplir. L'acteur et la marionnette possèdent chacun leur langage ou leur expressivité pour construire cette sculpture. Et sans s'opposer, ces deux temporalités ne seront jamais compossibles.

---

<sup>149</sup> TARKOVSKI, Andrei, Le temps scellé, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, 2004, p. 75



## **7- TABLEAU COMPARATIF (SYNTHÈSE)**

### **Acteur**

Organique  
Chair  
Sujet  
Humain derrière le personnage  
Être permanent  
Individu  
Corps immuable  
Unique  
Rigidité  
Se transforme sur de longues périodes  
Humain  
Unique  
Présence réelle  
Univoque  
Familier  
Figure identitaire autonome  
Être  
Profane  
Extraction de la vie  
Reproduction du mouvement  
Mouvement physique  
Expression analytique  
Complexité du mouvement  
Réalisme biologique  
Geste naturel  
Vie intérieure anime le mouvement  
mouvement

### **Marionnette**

Inorganique  
Matériaux inertes  
Objet  
Identification totale avec le personnage  
Être temporaire  
Représentation générale  
Corps malléable  
Multiple  
Plasticité  
Se transforme dans l'immédiat  
Non-humain  
Double  
Substitut symbolique  
Ambivalente  
A la lisière de l'étranger  
Figure liminaire  
Entre être et non-être  
Entre sacré et profane  
Abstraction de la vie  
Création du mouvement  
Mouvement détaché de la physique  
Expression synthétique  
Épuration du mouvement  
Poésie  
Geste mécanique  
Technique (caméra) anime le

Naturalisme du jeu

Ancré dans la mondanéité

Complicité

Nudité

Propositions de l'acteur

Plusieurs prises

Casting

Individu

Collaboration

Être humain

Langage

Psychologie

Identité de l'acteur  
personnage)

Charisme, énergie, présence

Sprint

Continuité

Instantanéité

Naturalisme du mouvement

Interprétation, improvisation

Vraisemblance

Temps profane

Symbolisme du jeu

Ancré dans l'artificialité

Apprivoisement

Convention plastique

Possibilités plastiques

Une seule prise

Fabrication

Type

Contrôle absolu du réalisateur

Outil

Technique

Matière

Aucune identité (sauf celle du

Effigie

Marathon

Fragmentation

Construction de la temporalité

Précision du mouvement

Incarnation visuelle

Représentation

Temps symbolique

## CONCLUSION

En regard de la question de départ, nous croyons que nous pouvons affirmer que, bien que l'histoire racontée puisse demeurer la même, la présence d'un acteur ou d'une marionnette influence grandement la construction narrative d'une oeuvre.

À partir des notions du récit selon Paul Ricoeur, nous avons établi que le récit se déployait en trois moments: le temps pré-figuré, le temps configuré et le temps refiguré. En ce sens, la présence d'une marionnette ou d'un acteur comme protagoniste du récit devient un élément central de cette configuration temporelle.

Puis, en étudiant l'acteur et la marionnette sous les facettes de la matérialité, de la plasticité, de la "liminalité" et du mouvement, nous avons pu établir certaines bases comparatives entre l'acteur et la marionnette. La marionnette s'exprime en épurant ses actions. Elle propose une certaine métaphore de l'existence humaine. Tandis que l'acteur prend vie à l'écran en déployant cette énergie vitale qui le caractérise. Sa nature expressive réside dans la complexité de la vie qui l'habite. Nous en concluons que la nature expressive de la marionnette est plutôt symbolique tandis que celle de l'acteur est davantage profane.

Ensuite à travers nos expérimentations, nous avons pu mieux cerner cette distinction entre symbolique et profane par notre direction des acteurs et notre animation des marionnettes. Que ce soit pour exprimer la maladie, la nudité ou les affects du récit, nous avons pu expérimenté comment le langage utilisé pour mettre en scène un acteur diffère de celui emprunté lors de l'animation d'une marionnette. Lorsque l'on travaille avec un acteur, le matériau premier qui constitue notre récit est la vie même de l'individu. Cela prend forme dans la relation qui s'établit avec l'acteur. Une relation qui se crée dans la discussion, les propositions et les échanges. Alors, que dans l'animation d'une marionnette, ce matériau est la matière plastique elle-même à qui l'on donne apparence de vie. Cela est rendu possible par la manipulation de la matière et sa capacité à se transformer. Cette apparence de vie prend forme par la

représentation, la métaphorisation et la symbolisation que propose la marionnette.

Finalement, en s'inspirant des théories de Sean Cubitt, nous avons démontré comment le mouvement au cinéma se transforme en temps. Comment cette temporalité permet de donner sens aux images qui apparaissent à l'écran. Ainsi, lorsque la marionnette s'anime au cinéma, la temporalité qui l'habite est avant tout symbolique. Alors que la temporalité d'un acteur qui joue au cinéma est plutôt profane. En reprenant les notions de Ricoeur, la configuration temporelle que propose le récit se fera en concordance avec la temporalité de l'acteur ou de la marionnette. Donc, la configuration temporelle d'un récit avec marionnette est symbolique et celle avec un acteur est profane. C'est en ce sens que la marionnette et l'acteur ne peuvent s'incarner dans le même récit. Si dans le temps pré-figuré nous reconnaissons les mêmes actions, les mêmes intentions animant les personnages, leur configuration (le récit lui-même, son énonciation) diffère grandement et il en résulte une réception différente. Même si les deux scènes peuvent paraître semblables au niveau de l'histoire qu'elles mettent en scène, elles se forment à travers deux temporalités différentes. Et ces deux temporalités ne se construisent pas de la même façon à travers les possibilités qu'offrent la marionnette et celles qu'offrent l'acteur. Donc, au-delà des événements semblables qui habitent la version avec des marionnettes et celle avec des acteurs, l'expression de ces événements est différente. Le récit n'existe que dans cette expression teintée par la présence de la marionnette ou de l'acteur.

De plus, étant donné que le récit est une organisation temporelle, il semble évident que si l'acteur et la marionnette s'expriment dans deux temporalités différentes, le récit avec une marionnette sera "impossible" avec le récit présenté par un acteur.

Au final, le langage cinématographique qui présente un récit avec un acteur ou avec une marionnette demeure le même. Ce qui explique les similitudes entre les deux récits. La mise en scène d'une marionnette ne transforme pas radicalement le cinéma

par rapport à la mise en scène d'un acteur. Donc, la façon de travailler la construction narrative d'un film avec un acteur s'apparente à celle avec une marionnette. Mais, la marionnette et l'acteur demeurent deux médiums différents. Comme une photographie et une peinture peuvent partager certains éléments expressifs comme le cadre, la perspective ou la composition. Il n'en demeure pas moins qu'elles n'ont pas le même impact, qu'elles ne communiquent pas de la même façon. La photographie n'a pas le même type de portée que la peinture et l'inverse est également vrai. Il en est de même pour l'acteur et la marionnette, qui bien que semblable sur certains points, présentent une façon qui leur est propre de s'exprimer narrativement.

Les conclusions de cette étude solidifient notre compréhension conceptuelle et pratique de la réalisation cinématographique. De plus, nous croyons que cette comparaison permet de comprendre différemment les spécificités du cinéma, tant au niveau narratif que dans son aspect phénoménologique où mouvement et temps sont au centre de l'effet particulier que le cinéma peut produire.

D'ailleurs, Cubitt affirme d'emblée que le cinéma est un effet spécial<sup>150</sup>, mais de quel effet spécial parle-t-on? Des effets semblables à ceux qui pullulent dans les films hollywoodiens? Ou serait-ce plutôt un effet semblable à celui de la marionnette qui permet de mettre en image la dimension spirituelle de l'existence, de donner corps à ce qui est invisible? Où le temps se laisse sculpter par les images comme le dit Tarkovski. Nous terminons avec une citation de Ingmar Bergman, tirée du scénario d'un film jamais produit, *De la vie des marionnettes*, qui, sous les allures de plusieurs interrogations, offre peut-être un fragment de réponse:

Il est possible de montrer des gratte-ciel en flammes et de grands singes, cela coûte de l'argent et beaucoup d'efforts, mais c'est faisable. Mais comment donner à voir une série d'événements d'ordre spirituel? Quand

---

<sup>150</sup> Le titre de l'ouvrage de Cubitt est *The cinema effect*

le jeu s'est-il terminé, quand avons-nous perdu foi dans les images? Quand la peur est-elle venue, toute visqueuse, paralyser notre envie de donner réalité aux rêves sans d'extraordinaires tours de passe-passe et sans objectifs voilés? Où se cachent les rêves, pourquoi ne se laissent-ils pas matérialiser par une machinerie qui a été faite pour capturer les plus imperceptibles mouvements des pensées et des sentiments? Est-ce que la cinématographie - magique, invraisemblable - a été supprimée une fois pour toutes et ne poursuit-elle pas une vie d'ombre humiliée que parmi les hippies mi-amateurs, mi-professionnels du cinéma.<sup>151</sup>

---

<sup>151</sup> BERGMAN, Ingmar cité par ERULI, Brunella dans Donner à voir le noir, in PUCK, Les marionnettes au cinéma, Éditions de l'institut international de la marionnettes, Éditions l'Entretemps, Charleville-Mézières, Montpellier, 2008, p. 8



## **BIBLIOGRAPHIE**

- AMENGUAL, Barthélémy, Allégorie et stalinisme dans quelques films de l'Est, in *Positif* n° 146, janvier 1973, p. 56-57.
- ASLAN, Audette, L'acteur au Xxe siècle, Paris, Éditions Seghers, 1974, 398 p.
- BARRAU, Annick, Mort à jouer, mort à déjouer, Paris, PUF, 1994, 221 p.
- BENSKEY, Roger-Daniel, Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette, Librairie Nizet, Paris, 1971, 126 p.
- BRESSON, Robert, Notes sur le cinématographe, Paris, Gallimard, 1975, 138 p.
- CARNEY, Raymond, American dreaming : The films of John Cassavetes and the American experience, Berkeley, Los Angeles, University of California Press, 1985, 335 p.
- CRAIG, Edward Gordon, De l'art du théâtre, Belfort Circé, Belfort, 1999, 237 p.
- CUBITT, Sean, The Cinema Effect, Cambridge, The MIT Press, 2005, 467 p.
- DES AULNIERS, Luce, Une anthropologie de la menace. L'organisation de la vie avant la mort dans deux configurations culturelles québécoises Thèse d'État en Anthropologie sociale et culturelle, Université René-Descartes (Paris V-Sorbonne) 902 p.
- DES AULNIERS, Luce dans Itinérance de la maladie grave, Paris, Montréal, L'Harmattan, 1997, 600 p.
- FREUD, Sigmund, L'inquiétante étrangeté et autres essais, Paris, Gallimard, 1985, 342 p.
- GENETTE, Gérard, Nouveau discours du récit, Paris, Seuil, 1983, 119 p.
- JEAN, Marcel, Le langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation, Les 400 coups, Laval, 1995, 198 p.
- JURKOWSKI, Henryk, Aspects of puppet theatre, Puppet centre trust, Londres, 1988, 112 p.
- KLEIST, Heinrich von, Sur le théâtre de marionnettes, Éditions Mille et une nuits, Paris, 1993, 30 p.
- METZ, Christian, Essais sur la signification au cinéma, Klincksieck, Paris, 2003, 219p.
- MIGUELEZ, Roberto, Les règles de l'interaction, Québec, Les presses de l'Université Laval, 2001, 299 p.
- ODIN, Roger, Cinéma et production de sens, Armand Collin, Paris, 1997, 285 pages

- ODIN, Roger, De la fiction, De Boeck, Bruxelles, 2000, 183 pages
- PERNOND, Gérard, Histoire du cinéma, Éditions Jean-Paul Gisserot, Paris 2001, 125 p.
- PURVES, Barry, Basics Animation 04: Stop Motion, AVA Publishing, Lausanne, 2010, 199 p.
- RICOEUR, Paul, Temps et récit T.1, Seuil, Paris, 1983, 406 p.
- RUSSELL, Bertrand, La philosophie de Leibniz, New York, Gordon & Breach, 1970, 233 p.
- SAOUTER, Catherine, Le langage visuel, XYZ, Montréal, 2000, 216 pages
- SCHIFANO, Laurence (sous la direction de), La vie filmique des marionnettes, Presses universitaires de Paris 10, Paris, 2008, 317p.
- SOHET, Philippe, Images du récit, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 2007, 350 p.
- TARKOVSKI, Andrei, Le temps scellé, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, 2004, 298 p.
- STANISLAVSKI, Constantin, La construction du personnage, Paris, Éditions Pygmalion/Gérard Watelet, 1984, 332 p.
- TURVEY, Malcom, Can scientific models of theorizing help film theory?, in *The philosophy of films: introductory text and readings*; Wartenberg, Thomas E., Curran Angela, Blackwell, 2005, p. 21-32
- Collectif, Les marionnettes au cinéma, PUCK no 15, éditions de l'institut international de la marionnette et éditions l'Entretemps, Paris, 2008, 153 p.
- Collectif, Les mythes de la marionnette, PUCK no 14, éditions de l'institut international de la marionnette et éditions l'Entretemps, Paris, 2006, 174 p.
- Collectif, Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant, Les 400 coups cinéma, Montréal, 2006, 87 p.
- Collectif, La marionnette et le film d'animation, Lansman, Carrière-Morlanwelz Belgique, 2010, 119 p.

#### Ressources électroniques

L'article de Masahiro Mori sur l'*Uncanny Valley*:

MORI, Masahiro, The Uncanny Valley, récupéré de :

<http://spectrum.ieee.org/autobot/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

Sur la notion d'inquiétante étrangeté:

JENTSCH, Ernst, On the psychology of the uncanny, récupéré de :  
[http://art3idea.psu.edu/metalepsis/texts/Jentsch\\_uncanny.pdf](http://art3idea.psu.edu/metalepsis/texts/Jentsch_uncanny.pdf)

Pour la citation de Norman McLaren:

Answers Corporation (2013) *Answers.com* récupéré de:  
<http://www.answers.com/topic/norman-mclaren>

Sur la notion de suspension of disbelief:

Wikimedia Foundation inc. (2013) *Wikipedia*, récupéré de :  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension\\_of\\_disbelief](http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief)

Sur le travail d'Eadweard Muybridge:

Wikimedia Foundation inc. (2013) *Wikipedia*, récupéré de :  
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Muybridge>

Sur la liminalité

Wikimedia Foundation inc. (2013) *Wikipedia*, récupéré de :  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Liminality>

Dictionnaires en ligne:

Oxford University Press (2013) *Oxford dictionary of English idioms* récupéré de :  
<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199543793.001.0001/acref-9780199543793-e-210?rskey=P29LBJ&result=232>

Sur le personnage de Gollum :

HowStuffWorks inc. (2013) *howstuffworks.com* récupéré de:  
<http://express.howstuffworks.com/gollum2.html>

## **FILMOGRAPHIE**

Lavis, Chris et Czerbowski, Maciek (2007) *Madam Tutli-Putli*, 17 minutes, Canada, Office national du film

Templeton, Suzie (2001) *Dog*, 5 minutes, Royaume Uni, The royal college of art

Trnka, Jiri (1965) *Ruka (La main)*, 17 minutes, Tchécoslovaquie, Kratky film praha

Lee, Ang (2000) *Wo hu can long (Crouching Tiger, Hidden Dragon)*, 120 minutes, Taiwan, Hong Kong, États-Unis, Chine, Asia Union Film & Entertainment Ltd., China Film Co-production corporation, Columbia Pictures Film Production Asia

Selick, Henry (1993) *The nightmare before christmas*, 76 minutes, États-Unis, Touchstone Pictures, Skellington Productions inc., Tim Burton Productions

Spielberg, Steven (2011) *The adventures of Tintin*, 107 minutes, États-Unis, Nouvelle-Zélande, Columbia Pictures, Paramount Pictures, Amblin Entertainment

Jackson, Peter (2001) *Lord of the rings, The fellowship of the ring*, 178 minutes, Nouvelle-Zélande, États-Unis, New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company